
PUBLICACIÓN ONLINE MENSUAL DEDICADA A LA TÁCTIL DE NINTENDO
JUNIO
Nº 14
DS MAGAZINE
New SUPER MARIO BROS.
Brain Training
Top Gun
SBK
Disfruta de otro mes cargado de reviews, reportajes y las últimas noticias en el mundo de Nintendo DS.

DS STAFF

REDACCIÓN

Guillermo Pedernal Soto (Peder)
Álvaro Serrano Rodríguez (wOw_)
Guillermo Andrades Beneroso (YaW)

DISEÑO

Fernando Chavarría Asso (Chava)
Enrique Paños Montoya (Trasco)
Daniel Sánchez Pérez (DannySP)
Jose Manuel Jurado (Raziel)

CORRECCIÓN

Ricardo Fernández de Arellano (Locke)
Iván Fernández Castro (Spiriel)
Rubén Pérez González (Hell)

DSMAGAZINE

http://www.dsmagazine.net



EDITORIAL

Bienvenidos a una nueva edición de DSMagazine. Hemos vivido un mes de mayo trepidante en lo referente al mundillo consolero. El E3 de los Angeles ha estado cargado de novedades y noticias impactantes como podréis ver en nuestro reportaje de éste número.

Nintendo ha mostrado por fin su nueva revolución jugable y lo ha hecho con una lista de juegos impresionante. Periodistas de todo el mundo han puesto sus manos sobre el innovador mando de Wii y los comentarios no se han hecho esperar, todos ellos positivos. Además, la Nintendo DS se ha consolidado como la primera opción en cuanto a portátiles se refiere, y el aluvión de títulos anunciados durante la feria junto con la salida de DS Lite van a mantenerla en lo más alto de las listas de ventas durante mucho tiempo.

Por si esto fuera poco, este mes de junio llegan a nuestro país algunos de los lanzamientos más importantes del catálogo de nuestra pequeña. "Super Princess Peach", "Brain Age" o el genial "New Super Mario Bros", que ha sido el primer juego en conseguir la máxima calificación en DSMagazine, son unos magníficos ejemplos.

Y como viene siendo habitual, os agradecemos a todos el apoyo que seguimos recibiendo todos los meses y que nos anima a esforzarnos cada vez más para conseguir crear una revista al gusto de todos.

Esperamos que disfrutéis de nuestro décimo cuarto número.

La redacción





DSMagazine índice

JUNIO 2006

>>>



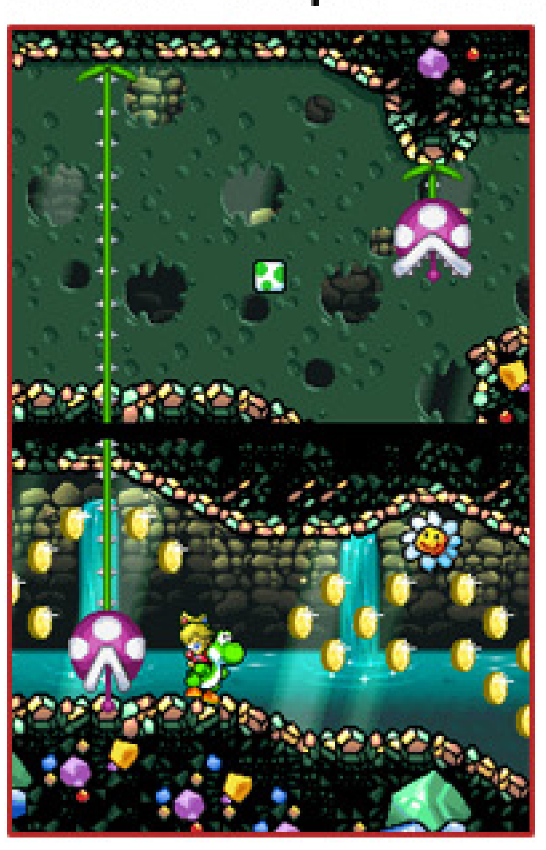
Imágenes de Mario Hoop 3x3

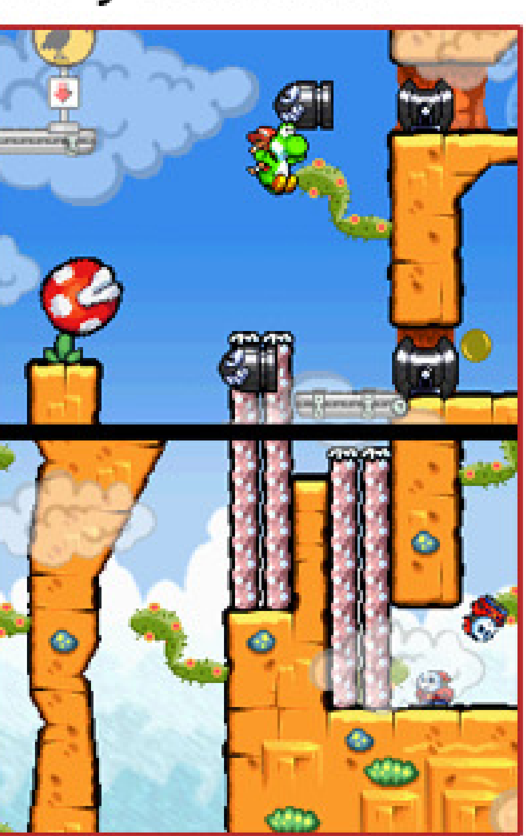
Ya os informamos de este nuevo título deportivo hace unos meses y en el reciente E3 Nintendo ha concretado su título final además de mostrar nuevas e impresionantes capturas que nos han dejado con la boca abierta.



Yoshi's Island 2 anunciado

Yoshi regresa a su enigmática isla con una nueva aventura. En esta ocasión podrá llevar en su lomo a varios Bebes, cada uno con sus propias habilidades, y recorrerá diversos mundos en un plataformas de porte clásico y adictivo.







Junio será el mes de DSLite

Ya se ha publicado la fecha del lanzamiento para Europa de la esperada Nintendo DS Lite. Será el 23 de Junio a un precio de 149€. Además del clásico modelo blanco tendremos en exclusiva un nuevo modelo en color negro.





NOTICIAS

Combates aéreos en tu DS

Un nuevo título de simulación aérea está en desarrollo para nuestra portátil. DSAir (nombre aún no confirmado) será un simulador de vuelo donde el jugador deberá derrotar a un ejército dirigido por un malvado dictador que planea dominar el mundo.





Dispondrá de un modo cooperativo para dos jugadores via Nintendo WiFi

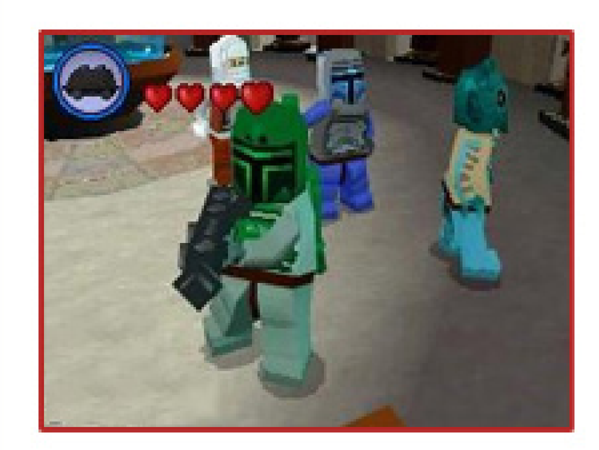
Diddy Kong se estrena en DS

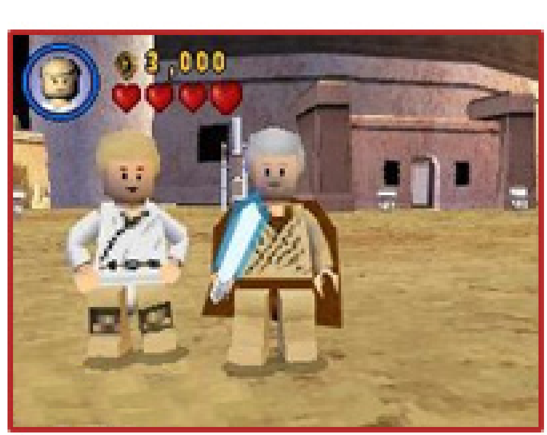
Nintendo anunció el regreso del juego de conducción Diddy Kong Racing que será un tremendo juego de carreras para DS con toda la diversión que ofrecía su anterior entrega de Nintendo 64.



Imágenes de LEGO Star Wars II

El título será muy similar a las versiones de sobremesa, incluyendo un modo cooperativo para 2 jugadores y personajes totalmente personalizables.





StarFox Command, Primeras capturas.

Una nueva entrega de StarFox está siendo desarrollada para nuestra portátil al más puro estilo Super Nintendo pero sumándole las posibilidades táctiles de DS que, entre otras cosas, servirá para trazar el rumbo de nuestros compañeros.







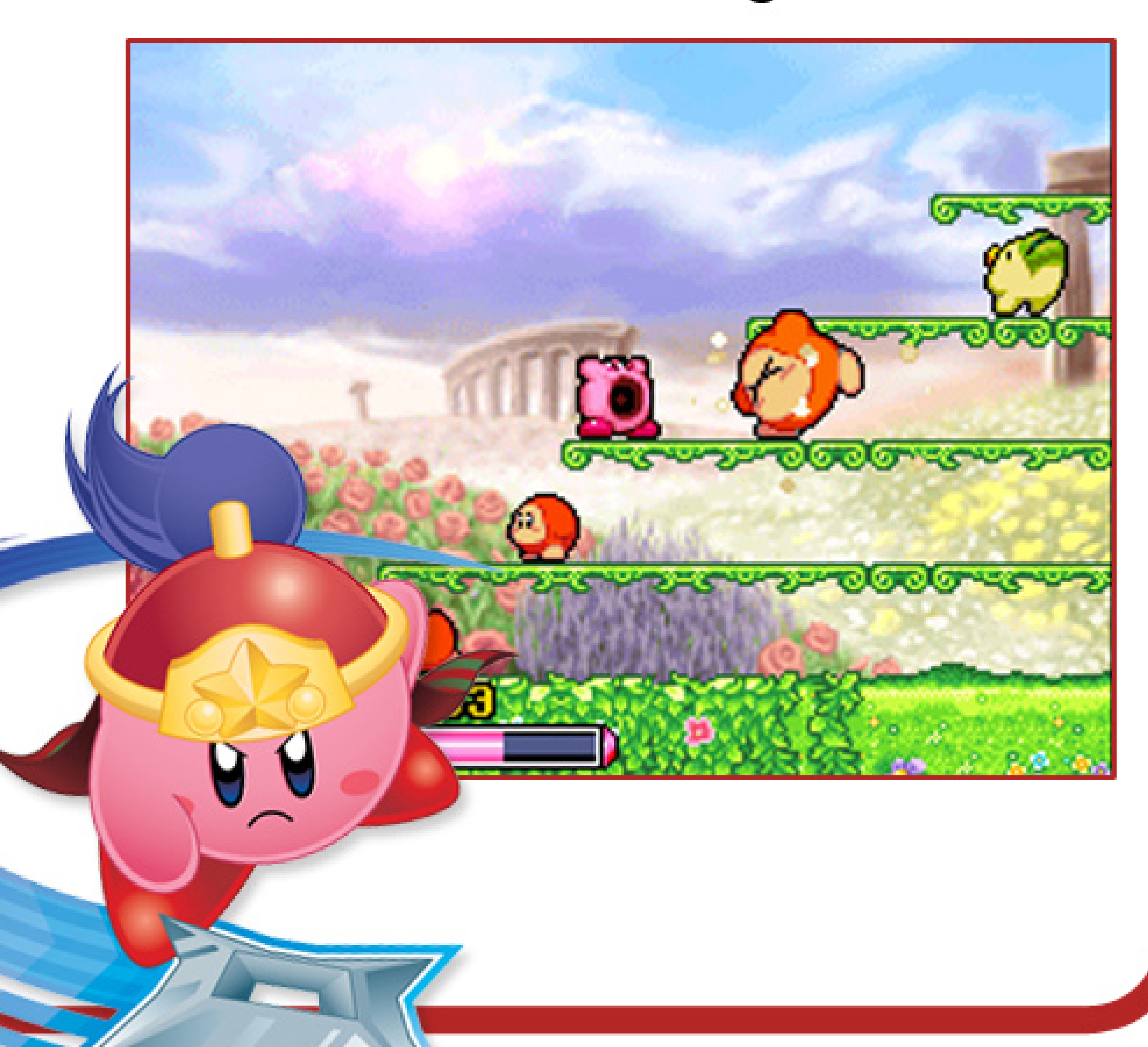
Además contará con soporte con la conexión Wi-Fi de Nintendo para poder enfrentarse hasta 8 jugadores.

Kirby regresa a Nintendo DS

Tras su última aventura táctil en DS, Kirby regresa con un título más platafor-mero al estilo de los DreamLands de GameBoy. Esta vez la pantalla táctil nos servirá para usar los objetos que el pe-queño personaje rosado irá acumulando por los diversos niveles, mientras que en la pantalla superior transcurrirá toda la acción.



Como era de esperar, Kirby contará con los poderes de sus enemigos y podrá transformarse en ellos engulléndolos.



Elite Beat Agents - Ouendan sale de Japón

Ouendan, el famoso juego musical de DS, saldrá de tierras niponas muy pronto bajo el nombre de Elite Beat Agents.

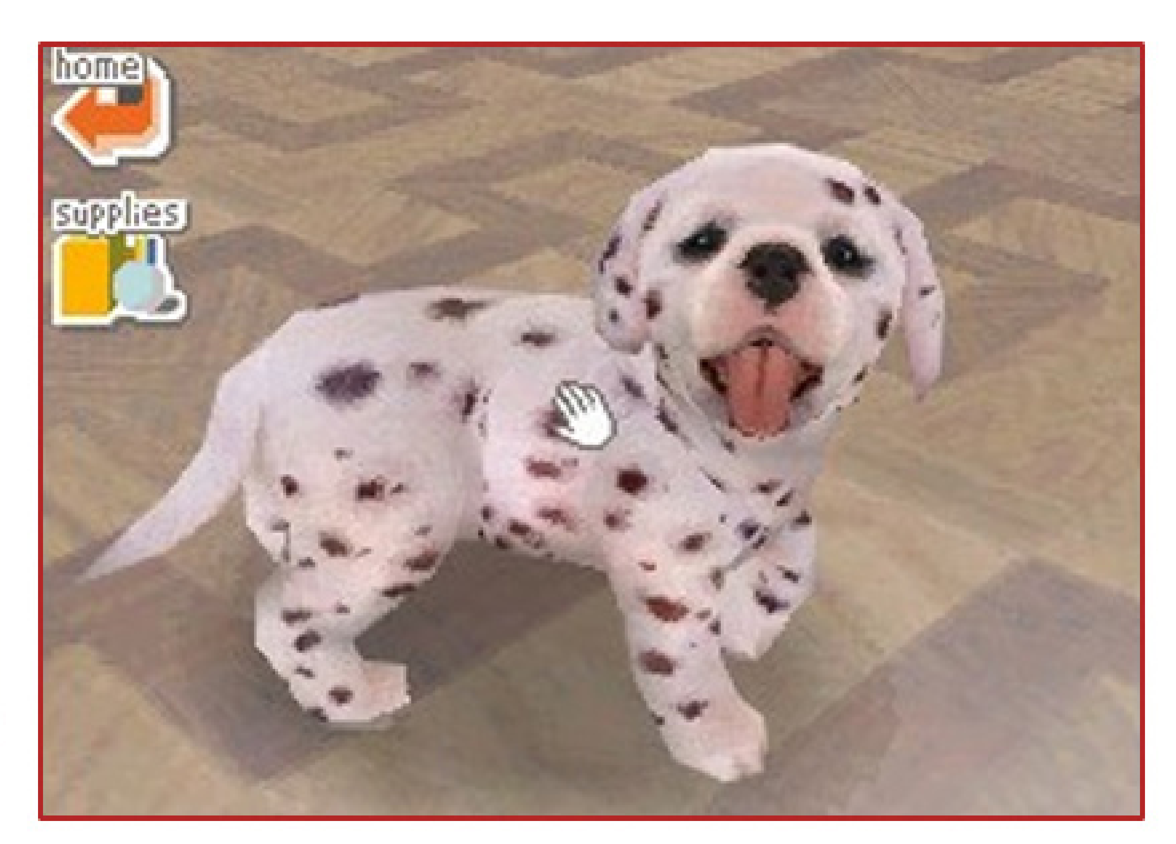




Además del cambio de nombre, habrá cambios en los personajes, en las histo-rias, y en las músicas, convirtiéndolo prácticamente en un nuevo juego.

Nintendogs Dálmata & Compañia

Un nuevo título de Nintendogs está a punto de nacer. Su lanzamiento será el próximo 16 de Junio e incluirá 20 razas de perros diferentes, 17 ya aparecidas en las tres primeras entregas.





NK 楽 PLAYERS
COMPRA-VENTA
COLECCIONISMO
IMPORTACION
DVD
www.nkplayers.com
¿Ya estas registrado?
Nick
Contraseña
Identificarse
PlayStation.2
84€
Inicio
Ayuda
Formas de pago y envio
Regístrate
Mi cuenta
Vende
Carrito
No estas identificado
BUSCAR JUEGO
Titulo
Plataforma
Cualquiera
Buscar
PLATAFORMAS
Amiga
Atari 2600
Atari Lynx
Dreamcast
Game Boy
Game Boy Color
Game Boy Advance
Game Cube
Game Gear
Game & Watch
Msx
Msx 2
Msx Cinta
Master System
CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT / PLAYSTATION
Disponible uno de los mejores Castlevania de todos los tiempos. No te lo pierdas y disfruta de esta autentica joya.
Unidades limitadas
KONAMI
Castlevania
EYESHIELD 21 MAX DEVIL POWER
NINTENDO DS
Nintendo nos sorprende con un juego de Futbol Americano que nada tiene que ver a lo que estamos acostumbrados.
Basado en el manga del mismo nombre Eyeshield MDP no te dejará indiferente
NINTENDO DS
DESTACADOS



Al igual que todos los años por estas fechas, se ha celebrado en los Angeles la feria de ocio electrónico más importante del mundo: La Electronic Entertainment Expo o simplemente E3. Con la DS viviendo un momento de salud espléndido y la presentación de la misteriosa y revolucionaria Wii, Nintendo ha acaparado casi todas las miradas para convertirse, una edición más, en uno de los grandes protagonistas del evento. Si no has podido verlo, en DSMagazine te lo contamos todo.

La conferencia de prensa

Al igual que en anteriores ocasiones, el marco elegido para la esperada conferencia de prensa de Nintendo fue el Kodak Theatre y su asombroso salón de actos, escenario habitual de las galas de los Oscar de Hollywood. Miles de periodistas acreditados de todo el mundo así como un número enorme de aficionados a los videojuegos que siguieron la conferencia a través de internet compartieron su expectación hasta momentos antes del comienzo del acto, cuando se apagaron las luces y el genio Miyamoto hizo aparición en el escenario.



Sosteniendo el mando de Wii como si de una batuta se tratase, el padre de Super Mario ejerció de director de orquesta ante un asombrado público utilizando las cualidades de su nueva consola. Desde el principio quedó claro que la conferencia iba a ser todo un espectáculo y una lección de buen hacer. Los juegos de Wii se fueron sucediendo en la pantalla que coronaba el escenario de la sala: "Mario Galaxy", "Red Steel", "Excite Trucks", "Metroid Prime 3" y un largo etc.

A continuación llegó uno de los momentos más esperados de la conferencia. Después de haber sufrido un retraso de más de un año, "The Legend of Zelda: Twilight Princess" fue presentado en su forma definitiva y con pleno uso de las características del mando de Wii. A la vez que miles de jugones de todo el mundo veían el genial aspecto del nuevo Zelda, fuimos descubriendo nuevas utilidades del revolucionario mando, como la inclusión de un altavoz para sumergirnos aún más en la acción.



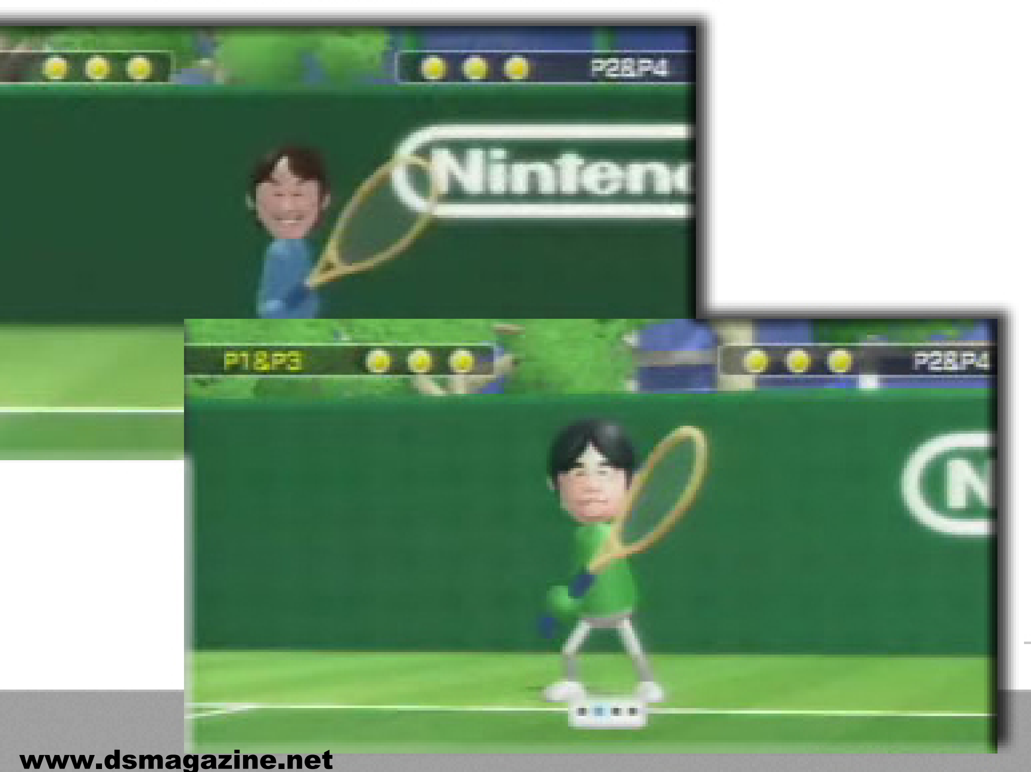




Pero no sólo se presentaron novedades de la próxima consola de sobremesa de Nintendo. La portátil más en forma del momento también tuvo su ración de novedades, algunas de ellas auténticas sorpresas como la continuación del clásico de SuperNes "Yoshi's Island 2", "Diddy Kong Racing" desarrollado por Rare o una nueva aventura de la saga "Starfox".

Para poner fin a la conferencia, el presidente de Nintendo tomo la palabra para hablar de algunas de las cualidades de Wii, como el sistema online que mantendrá conectada la consola las 24 horas, incluso cuando esté apagada, dotando de una nueva dimensión algunos juegos como el popular "Animal Crossing". Además, el ganador de un concurso que organizó Nintendo América, fue invitado a subir al escenario para convertirse en el primer usuario de Wii y disputar un partido de tenis virtual con Reggie, Miyamoto e Iwata.

Todos los participantes del partido derrocharon humor y le pusieron la guinda a una conferencia muy amena e interesante que serviría como aperitivo para 3 intensos días de feria en los que probar muchos, muchos juegos.



Wii: El futuro de la sobremesa

La más novedosa consola de Nintendo fue presentada en el E3 del año pasado aunque pocos detalles sobre ella se dieron por aquel entonces. Unos meses después, en el Tokio Game Show se mostró el mando de la hasta hace poco conocida como "Revolution". El concepto era muy simple, un mando que pudiéramos sostener con una sola mano y que fuese capaz de captar nuestra posición y todos nuestros movimientos. Una gran cantidad de ideas para una tecnología de dichas características empezaron a surgir de los jugones de todo el mundo y se extendieron rápidamente por la red de redes, pues no se mostró ningún juego en el evento.

Y por fin, 12 meses después de su presentación en sociedad y en el mismo escenario, Wii ha mostrado sus primeros juegos y la prensa especializada de medio mundo ha podido probarlos. El veredicto ha sido unánime: Wii es el futuro.











Especial ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3®

The Legend of Zelda

La última aventura de Link no es un título de Wii propiamente dicho, puesto que ha sido desarrollado para la actual GameCube. A pesar de todo, Nintendo ha decidido lanzar el juego en 2 formatos para una y otra consola, incluyendo la versión de Wii jugosas novedades jugables imposibles en GameCube.

Apuntando con el mando a la pantalla tendremos control de Navi, el hada que ya hizo aparición en la entrega de Nintendo 64 y que nos servirá para marcar enemigos o utilizar armas de largo alcance como el arco o el gancho.

Uno de los juegos más esperados del momento y según sus creadores la mayor aventura jamás vista en la saga sin duda dará un enorme empujón inicial a Wii en su lanzamiento.

Mario Galaxy

Toda consola de Nintendo tiene al menos un juego de Super Mario y Wii no será una excepción. Ambientado en el espacio, el fontanero tendrá que recorrer satélites, planetas y todo tipo de cuerpos celestes en una aventura completamente nueva.

El mando en está ocasión nos servirá para controlar a Mario de forma intuitiva y jugar con la gravedad. Podremos saltar, girar y volar de planeta en planeta con un simple movimiento de nuestra mano.

Con la ausencia del anunciado "Mario 128" la pasada generación, esta nueva aventura del fontanero servirá para calmar las ansias de sus muchos seguidores y sin duda será una de las mejores formas de descubrir el potencial de Wii.

Red Steel

De la mano de Ubisoft llega un título de acción en primera persona en el que nos veremos las caras con las mafias japonesas. Tiroteos y combates con katanas estarán a la orden del día en este juego que hará especial hincapié en el concepto del honor.

El revolucionario mando será el complemento ideal para apuntar con precisión con nuestras pistolas o escopetas además de servir como empuñadura para nuestra katana virtual consiguiendo un grado de inmersión nunca antes visto.

Previsiblemente, este "Red Steel" será el primero de muchos juegos de disparos en primera persona que harán uso de todo el potencial de Wii gracias a su controlador nunchaku. De momento podemos decir que tiene una pinta genial.





Especial E3

SBM : Brawl

La continuación del exitoso título de lucha de Nintendo también tendrá su adaptación a Wii. Además de contar con un apartado técnico de infarto, el juego incluirá numerosos personajes nuevos como Pit del juego "Kid Icarus", Samus con un nuevo y sugerente traje o la gran sorpresa: Solid Snake de la saga "Metal Gear".

Aún no hay información del uso que hará el juego del novedoso mando, incluso se ha especulado que se podría jugar con el mando clásico de la consola virtual o el controlador de GameCube.

Aunque desgraciadamente no estará listo para el lanzamiento, "Super Smash Bros Brawl" será uno los juegos clave durante el primer ciclo de la vida de Wii gracias a su inigualable multijugador.

Metroid 3

Tras las 2 exitosas entregas de GameCube, Samus Aran vuelve con una nueva aventura que aprovechará las superiores capacidades gráficas de la nueva consola de Nintendo, así como las enormes posibilidades de su nuevo control.

El mando nos servirá para manejar el visor de la cazarrecompensas de manera intuitiva y agilizar las escenas de acción. Además, el controlador nunchaku actuará como una extensión del brazo de la protagonista y con su movimiento podremos accionar interruptores o utilizar el rayo tractor.

Sin duda nos encontramos ante un gran juego, que conservará la calidad de las entregas de GameCube y que además nos ofrecerá muchos nuevos alicientes. Posiblemente se convierta en uno de los exitazos del lanzamiento.





Excite Truck

Del mismo equipo que nos trajo el divertido "Excite Bike", se presentó en la feria un juego de camiones sin más pretensiones que ofrecer una acción frenética a gran velocidad.

El mando de Wii en esta ocasión podrá entornarse para actuar como un volante, obteniendo una sensibilidad absoluta a la hora de girar nuestros monstruos sobre ruedas.

El primer juego de Wii no destacará por su realismo o unos gráficos foto realistas, sino por su jugabilidad desenfadada y sus carreras desenfrenadas.

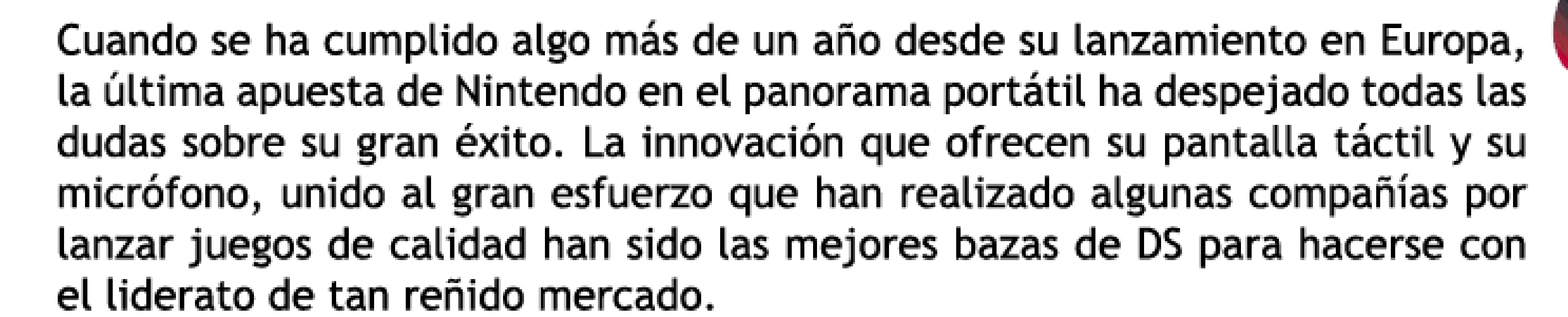
Además de estos juegos, se presentaron otras propuestas igualmente interesantes como, "Sadness", "Wii Sports", "Sonic: Wild Fire", "Trauma Center", "Dragon Quest Swords", "Madden", "Super Monkey Ball", "Dragon Ball Z", "Elebits", "Tony Hawk" y un largo etc.







DS: El presente de las portátiles



Cuando se ha cumplido algo más de un año desde su lanzamiento en Europa, la última apuesta de Nintendo en el panorama portátil ha despejado todas las dudas sobre su gran éxito. La innovación que ofrecen su pantalla táctil y su micrófono, unido al gran esfuerzo que han realizado algunas compañías por lanzar juegos de calidad han sido las mejores bazas de DS para hacerse con el liderato de tan reñido mercado.

Un estado de salud tan bueno era un claro indicativo de que en la feria de los Angeles se presentarían muchas novedades, muchas y muy interesantes.

Yoshi's Island 2

Con un juego magnífico de SuperNes como antecedente (considerado por algunos como el mejor juego de plataformas jamás creado), Yoshi y Baby Mario vuelven a la carga en las 2 pantallas de DS. Esta vez, la táctil jugará un papel fundamental a la hora de lanzar huevos y aparte de Mario aparecerán otros bebés de la saga con sus propias habilidades como Peach o Donkey Kong.

Después de ver la gran calidad de "New Super Mario Bros", las expectativas con este "Yoshi's Island 2" están por las nubes. Los juegos de plataformas en 2D vuelven a estar de moda.



Diddy Kong Racing



Rare vuelve a programar para Nintendo y lo hace con la continuación de un juego que fue capaz de hacerle sombra al todopoderoso Mario Kart 64 en su día. "Diddy Kong Racing" es un juego de alocadas carreras con los simpáticos monos de la saga "Donkey Kong" que cuenta con un estupendo multijugador y un interesante modo historia.

El reciente "Mario Kart DS" encierra una enorme calidad de modo que este nuevo juego no lo va a tener nada fácil para destronarlo de su posición privilegiada. Aún así no lo perderemos de vista.





Mario Hoops 3 on 3

Después de la hornada de títulos deportivos de Mario encabezados por las múltiples versiones de "Mario Tennis" o los más recientes "Mario Smash Football" y "Mario Baseball", un juego de baloncesto era inevitable. Gracias a la pantalla táctil de DS la experiencia de juego será completamente novedosa ya que tendremos que "botar" el balón literalmente.

Un juego desenfadado, con un apartado técnico muy llamativo, y que seguramente ofrecerá muchísima diversión multijugador con el aderezo de estar protagonizado por Mario y sus amigos, es un éxito asegurado.



Starfox DS

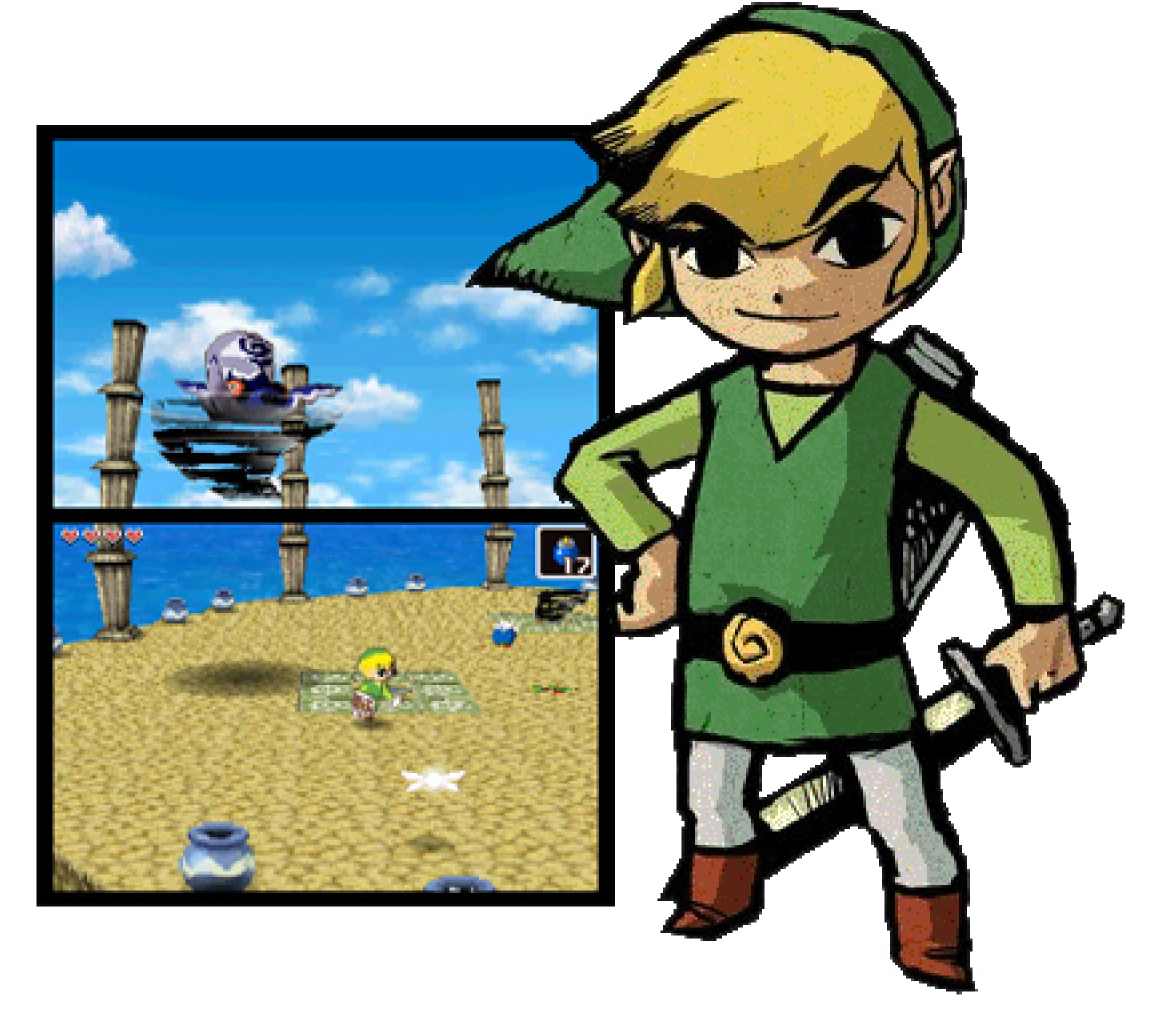
El zorro más valiente de la galaxia y el resto de su equipo tienen una nueva misión en Nintendo DS. Tendremos que tomar los mandos de nuestra nave mientras nos abrimos paso a través de cientos de enemigos en un juego de acción en 3D. Además, la pantalla táctil podrá utilizarse como radar y para planear nuestras estrategias antes de cada combate.

Con un gran apartado técnico, "Starfox DS" tendrá la labor de recuperar el buen nombre de la saga después del mal logrado "Starfox Assault" de GameCube.

The Legend of Zelda: PH

Aunque ya se desveló hace algunas semanas, la nueva aventura de Link para portátiles fue jugable durante la feria. Además de su sorprendente apartado gráfico, descubrimos que el control será completamente táctil. Se trata de una propuesta arriesgada y habrá que comprobar que tal funciona este sistema en un juego de Zelda.

En cualquier caso, la calidad en un juego como este está garantizada. Con un apartado gráfico que recuerda al visto en "The Wind Waker" y un cierto aire a los juegos de Zelda más clásicos gracias a la perspectiva cenital, "The Phantom Hourglass" podría convertirse en uno de los grandes bombazos de este año.





Hotel Dusk: Room 215

De los creadores de "Another Code" llega un nuevo juego de aventura gráfica que combina un interesante diseño artístico con una interesante historia de suspense que girara entorno a una misteriosa habitación de hotel que aparentemente concede deseos el último día del año.

En vista del gran resultado obtenido con su anterior aventura para DS y con la seguridad de que habrán aprendido de sus errores, los chicos de Cing tienen entre manos un título de los más esperados.



Final Fantasy III

A pesar de que se anunció hace meses, hemos tenido que esperar hasta el E3 para ver el remake de la tercera parte de la saga (originalmente apareció en Nes) en todo su esplendor.

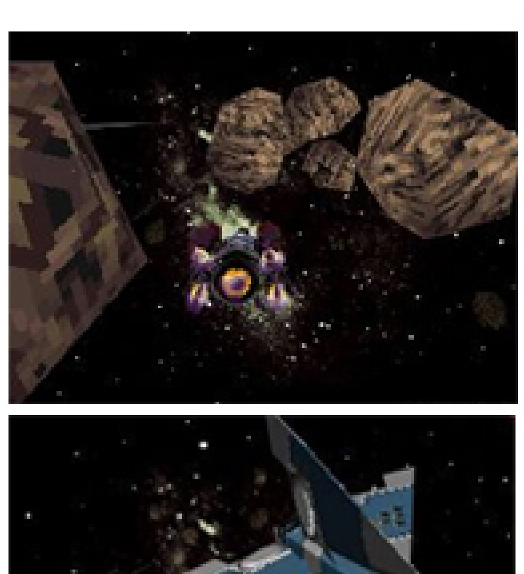
Con unos gráficos que quitan el hipo, todas las posibilidades del original y algunas novedades, por fin tendremos la posibilidad de vivir una aventura que nunca salió de Japón como se merece.

Megaman ZX

El sucesor de los "Megaman Zero" de GBA está casi listo y tiene un aspecto genial. Con diferentes transformaciones, cada una de ellas con su correspondiente utilidad para la pantalla táctil. Los juegos de Megaman expanden sus horizontes.

Una jugabilidad frenética y una elevada dificultad harán las delicias de los jugadores más clásicos cuando este título salga a la venta.







Lunar Knights

La continuación de los geniales "Boktai" de GBA renuncia al sensor solar que hizo celebre a la saga para incorporar un sistema horario en el que tendremos que hacer uso de los poderes del sol y la luna para luchar contra los vampiros.
Ideado por Hideo Kojima, "Lunar Knights" será sin duda una de las propuestas más interesantes para nuestra portátil en el futuro.

Además de estos juegos se presentaron otras maravillas como "Mario&Donkey", "Chibi Robo", "Donkey Kong: King of Swing", "Magical Vacation", "Kirby" o "DS Air".



Conclusiones

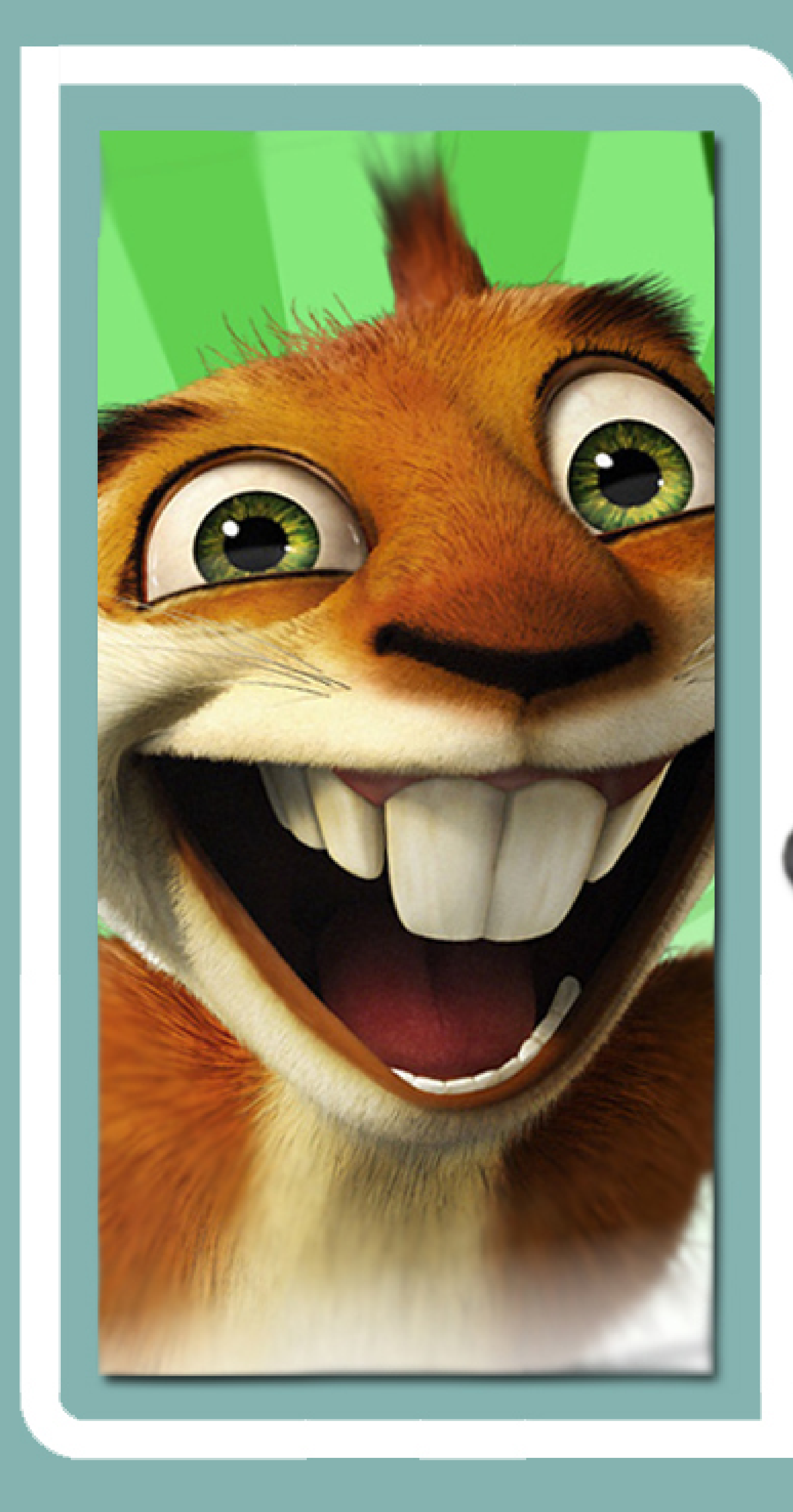
Este E3 ha venido cargado de sorpresas. No sólo hemos disfrutado de muchas novedades para DS si no que además hemos asistido al nacimiento definitivo de Wii. El poder de convocatoria de esta consola ha sido realmente sorprendente y se han formado largas colas durante los 3 días de exposición para probar todas sus innovaciones.

Al margen de la actuación de otras compañías, Nintendo ha dado un gran paso por el bien de la industria al poner por encima la jugabilidad al aspecto gráfico. La compañía de Kyoto ha asumido sus riesgos y la suerte está echada. Las críticas han sido muy favorables, ahora todo depende del usuario.

Peder

ÍNDICE DE PREVIEWS

este mes ...





OVER THE HEDGE

Salva el bosque en este entretenido videojuego basado en la última película de animación de DreamWorks

TOP GUN

Pilota avanzados aviones de guerra en este simulador de vuelo inspirado en la película TopGun.

>> >> >>

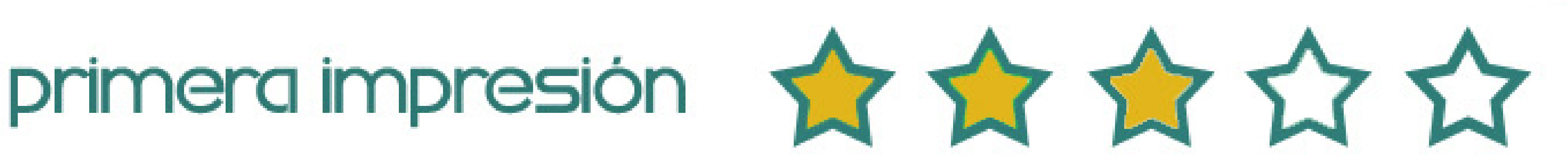
VECINOS INVASORES

ficha

Título: Vecinos Invasores (Over the...)
Género: Acción/Plataformas/Sigilo
Desarrolladora: Vicarious Visions
Distribuidor: Activision
Número de Jugadores: 1-2
Lanzamiento: Julio 2006

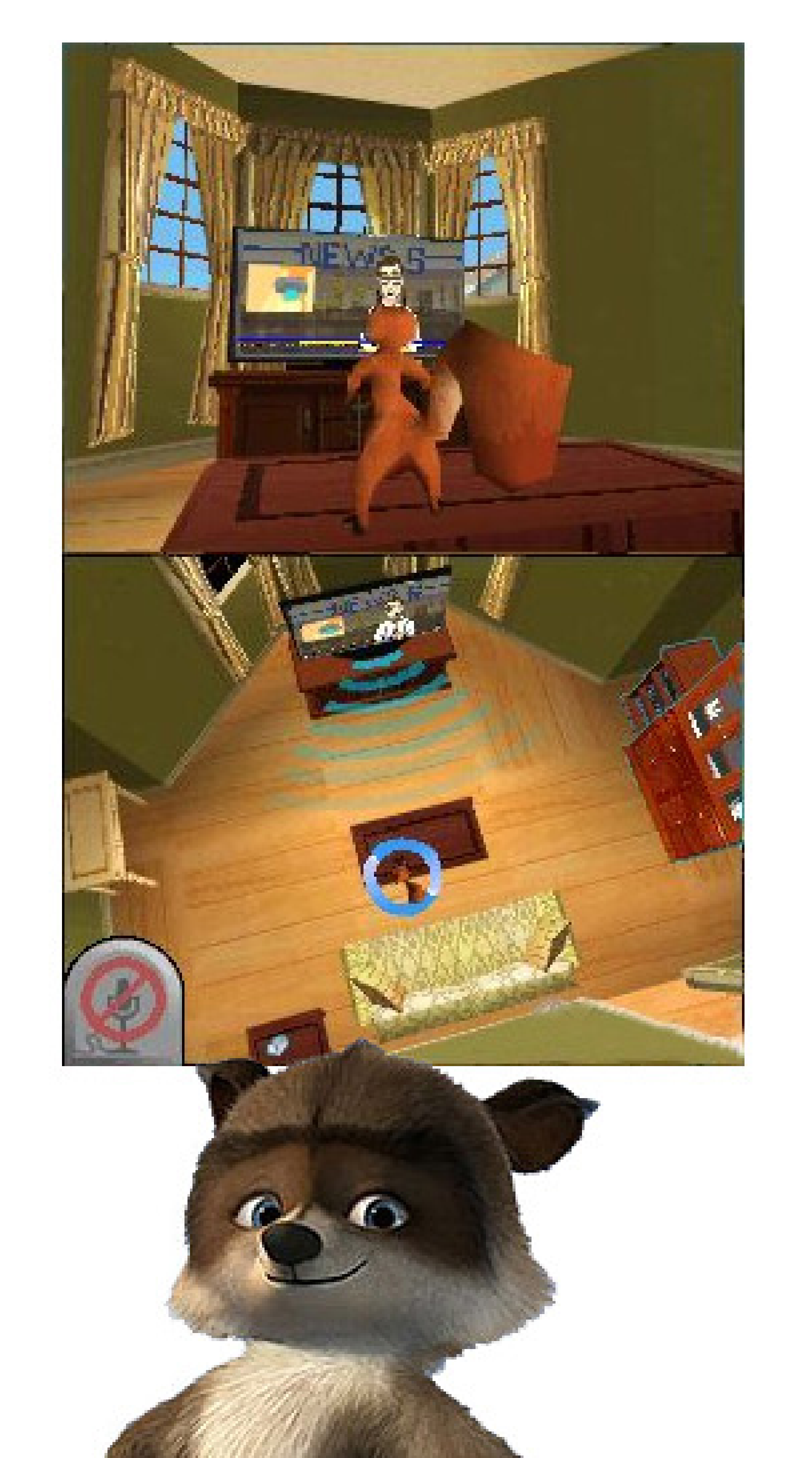


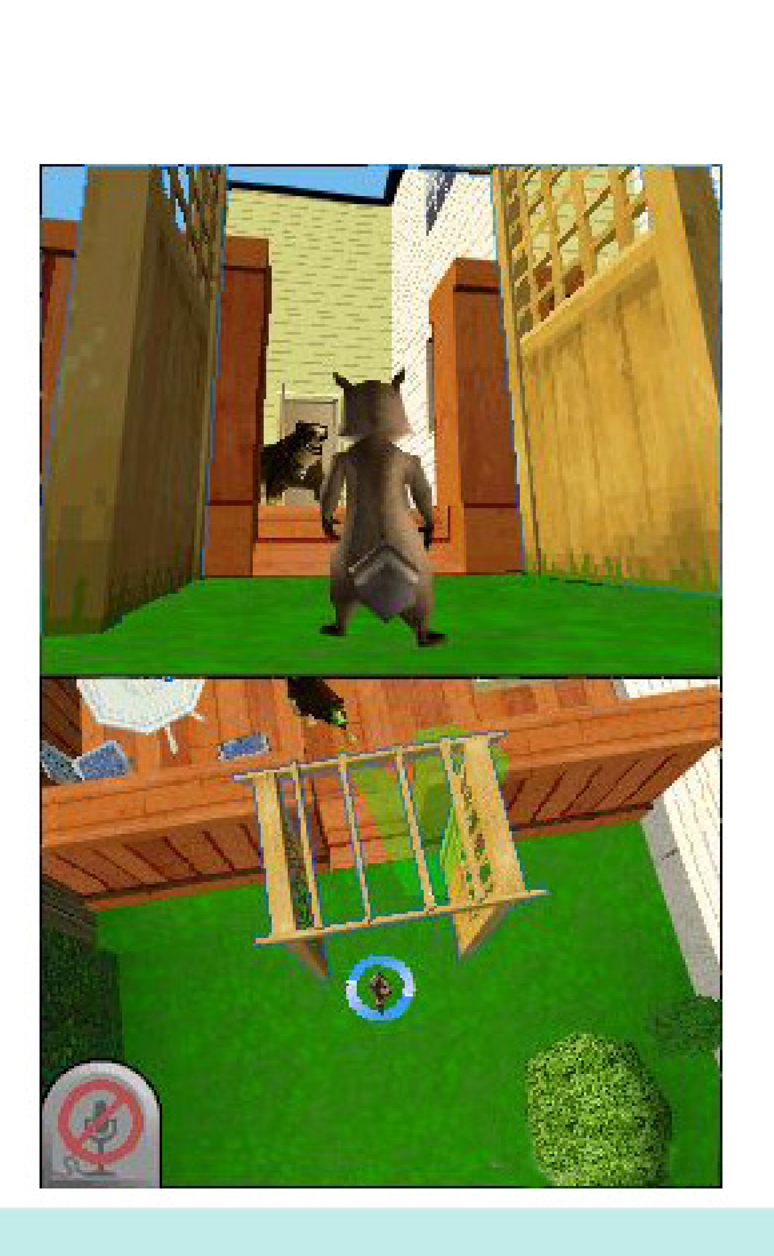
primera impresión



Vecinos invasores (Over the Hedge) es la última película de Dreamworks, que será estrenada próximamente en nuestro país.

Narra la historia de un grupo de animales que intentan salvar lo único que queda de su bosque de la deforestación total debido a la urbanización que se ha levantado a su alrededor.

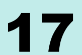




Vicarious Visions se ha encargado de desarrollar la versión jugable de esta aventura, y la mecánica elegida ha sido un juego de infiltración en el que tendremos que colarnos en las casas de los humanos para conseguir hacernos con comida u otros objetos útiles para lograr nuestros propósitos. Para ello deberemos esquivar personas y mascotas, así como multitud de trampas que pondrán en peligro nuestra integridad.

Con unos gráficos 3D de lo mejorcito que se ha visto en la portátil, Over the Hedge es un juego del que estaremos muy pendientes mientras se aproxima a su fecha de lanzamiento.

Locke

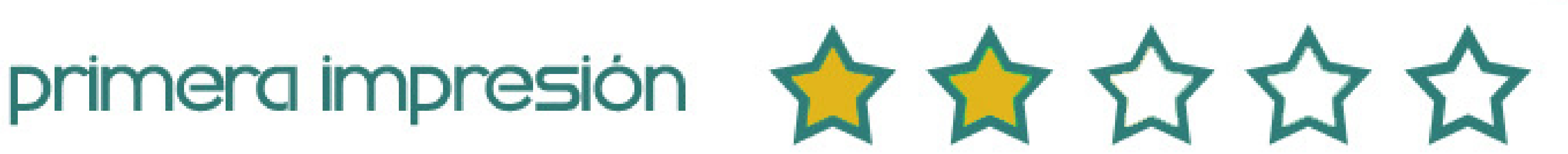


TOP GUN



Título: Top Gun
Género: Acción
Desarrolladora: Interactive Vision
Distribuidor: Mastiff/Taito
Número de Jugadores: 1-4
Lanzamiento: Julio 2006





Si te gustan los juegos de aviación, estás de enhorabuena. Tres títulos se avecinan para la DS en los próximos meses: 'DS Air', 'Freedom Wings' y el que nos ocupa 'Top Gun'.

Tras 20 años desde que la película lanzara al estrellato a Tom Cruise, nos llega un título de acción sin grandes pretensiones que no llega a convencer.

El apartado técnico no es de lo peor visto en la consola, los gráficos se mueven muy fluidos (aunque con texturas de baja calidad), con especial mención al buen modelado de los cuatro tipos de aviones de los que disponemos. Las melodías que acompañan a la acción son decentes, aunque hay sonidos decepcionantes para ciertos efectos como explosiones o voces.

El desarrollo del juego se hace muy repetitivo a lo largo de las cinco misiones de las que consta. El multijugador alarga un poco la vida del título, gracias a que el modo descarga DS te permite jugar contra otros tres amigos en combates "todos contra todos" que, sinceramente, conforma lo mejor del título.

*Chava_*





¿CÓMO PUNTUAMOS?

PLINTER CELL
CHAOS THEORY

análisis

GRÁFICOS	7
SONIDO	7
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	6
TOTAL	7,5

-Buen control.
-Efectiva utilización de las caracteristicas de la DS.
-Genial gestión de luces y sombras.

-El FrameRate si vas con la vision nocturna o térmica
-Algunos fallos graficos (Aunque de escasa importancia).

En DSMagazine os ofrecemos toda la información que tenemos y te la mostramos al comienzo de cada review en una sencilla ficha técnica, así sabrás a simple vista los datos más importantes del juego que estamos analizando.

Para puntuar valoramos ...
- Gráficos: Nos orientamos tanto en el aspecto grafico del juego como en su fluidez y fialdad al contexto del juego.
- Sonido: Comprobamos la calidad de sonido tanto en musicas como en efectos sonoros.
- Jugabilidad: Ponemos a prueba el control y comprobamos lo adictito que es el juego.
- Duración: Analizamos tanto la duración como si se incluyen modos de juego que alarguen la vida del juego.

Orientándonos en la clasificación de los diversos apartados y en los aspectos mas destacados realizamos una puntuación global. La puntuación global no tiene porque ser la media aritmética.

Ademas os comentamos brevemente los aspectos mas y menos destacados de cada juego.

La calidad de cada juego:

1, 2 ó 3 Puntos
Ni lo toques. Si alguien te lo quiere vender, ¡evítalo!. Ni en tus peores pesadillas encontraras algo así.

4 ó 5 Puntos
No es que no sea bueno, tiene buenas intenciones pero no las sabe transmitir.

6 Puntos
Buenas ideas, gráficos aceptables y un aspecto bastante bueno que no defraudará en conjunto aunque no destacara como el mejor de su genero.

7 Puntos
No te lo pienses demasiado, estás ante un juego que cumple bien su cometido, no es que sea un juego excelente pero te gustará.

8 Puntos:
Grandes dosis de diversión que te harán disfrutar como nunca. Pocos alcanzaran esta nota, y si lo hacen es por algo.

9 ó 10 Puntos:
Roza la perfección en todos los apartados, ofrecerá lo más innovador del momento, en definitiva, lo mejor del genero.



SNOWBOARD KIDS

ficha técnica



Compañía: Atlus
Desarrollador: Atlus
Tipo de juego: Carreras
Idiomas: Español
Jugadores: 1-4
Multijugador: Descarga y Multicartucho
Precio: 39.95€
A la venta: YA DISPONIBLE

CUESTA ABAJO



En la pantalla superior tendremos un vista en 3ª persona.



En la inferior veremos la distancia que nos separa de los contrincantes

Cualquier seguidor de la trayectoria de Nintendo, conocerá el juego de Snowboard Kids para Nintendo 64 y su secuela. Un fantástico juego en el que nos poníamos en la piel de unos niños montando tablas de Snowboard y lanzándose todo tipo de objetos al más puro estilo Mario Kart, pero en vez de por un circuito, por la ladera de una montaña.

Esta vez, Atlus nos trae una versión nueva para nuestra DS y los cambios se notan. Ahora, ya no son niños los que manejaremos, si no que serán adolescentes. Los gráficos han mejorado bastante, pasando de un look más "bonito" a un aspecto más profesional y depurado, los personajes son mucho más detallados y menos poligonales que en el original. La peor parte, por desgracia, se la llevan los escenarios que comparten la mayoría de las texturas y son bastante monótonos.

El sistema de juego se mantiene, correremos contra la máquina o nuestros amigos ladera abajo hasta llegar a la meta, pero ahí no acaba todo porque al llegar un teleférico nos volverá a subir hasta la cima del recorrido y tendremos que realizarlo de nuevo hasta completar todas las vueltas necesarias. En el camino nos encontraremos con turbos, cajas de ítems, saltos increíbles, atajos, curvas... Vamos, que no va a ser todo coser y cantar porque tendréis que aprender a usar cada pequeña parte del mapa para salir victoriosos en el circuito.





SNOWBOARD KIDS

En el modo carrera, tendremos que elegir un personaje e ir completando todas las fases para mejorarlo. Además, nos darán bonus y desbloquearemos nuevos objetos en el juego. Este modo, se hace algo monótono puesto que es prácticamente todo el rato lo mismo, carreras y más carreras contra la máquina, que por cierto es bastante fácil de derrotar. Lo único que salva la monotonía son los jefes finales, a los cuales no basta con ganarles la carrera si no que además tendremos que derrotarles a base de bolazos de nieve que adquiriremos por hacer muchas acrobacias.

Lo mejor del juego es el modo multijugador en el que podrás correr con hasta cuatro amigos ya sea con varios cartuchos o con uno solo. La verdad es que es un gran juego, con el permiso de Mario Kart, ya que no le supera en casi ningún aspecto. A pesar de esto, Snowboard Kids es una gran opción para multijugador, puesto que la diversión entre amigos está absolutamente garantizada y los objetos están muy equilibrados. La pena del juego, es que no incluye ningún modo para aprovechar el Wifi Connection de Nintendo, pero tenemos esperanza de que en una futura entrega se incluya.

El peor punto es el uso de la táctil, nulo. Únicamente sirve para hacer una salida mejor dando en la táctil en el momento exacto. Ya podían haber incluido algún tipo de minijuego.

YaW







análisis

GRÁFICOS	8
SONIDO	7
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	4

TOTAL 6

- Multijugador
- Regreso de una gran saga

- Uso de la táctil
- Poca duración y repetitivo

ficha técnica



Compañía: NINTENDO
Desarrollador: NINTENDO
Tipo de juego: PLATAFORMAS
Idiomas: ESPAÑOL
Jugadores: 1-4
Multijugador: DESCARGA

Precio: 39.95€
A la venta: 30 DE JUNIO

INFORMACION TACTIL



La pantalla superior para el desarrollo principal del juego.



Información sobre el recorrido, puntos e items conseguidos.

New SUPER MARIO BROS.®



A no ser que hayas pasado en una cueva los últimos 20 años seguramente conocerás a Mario, Luigi, Peach y el resto de personajes que convirtieron "Super Mario Bros" en un juego histórico. El genio de Miyamoto y la potencia de Famicom hicieron posible una obra de arte que ha traspasado todas las barreras para convertirse en todo un símbolo generacional y que durante muchos años ha sido sinónimo de videojuego. Desde entonces hemos vivido las aventuras de Mario en diferentes plataformas y con diferentes posibilidades pero siempre con un punto en común: Una enorme calidad.

15 años después de "Super Mario World" y tras haber revolucionado el mundo del videojuego con "Mario 64", el fontanero más famoso del mundo vuelve a sus orígenes con un título con desarrollo bidimensional y todos los elementos clásicos de los primeros juegos, además de interesantes novedades.

La espera ha sido muy larga pero por fin está aquí "New Super Mario Bros".



Analizar un juego como este no es tarea fácil. Cada línea de código, cada boceto, cada diseño, cada momento dedicado a la creación de "New Super Mario Bros" se ha realizado con tanto mimo que el resultado final es simplemente magnífico. Desde el momento en que encendemos la DS nos damos cuenta de que éste es uno de esos juegos que se hacen muy de vez en cuando y que tenemos que disfrutar al máximo.





Una mañana soleada en el Reino Champiñón, Mario paseaba con la princesa Peach cuando unas nubes negras se forman encima de su castillo. Mario se acerca a examinar el curioso fenómeno y Baby Bowser aprovecha el momento para secuestrar a la princesa... La tan manida historia no es más que un pretexto para embarcarnos en un viaje a lo largo de 8 mundos de diferente temática divididos en 10 fases cada uno, recuperando el concepto de "Super Mario Bros 3". Uno de los aspectos más cuidados del juego es el diseño de los niveles. Cada una de las 80 fases es única y tiene alguna particularidad característica. Enemigos propios, plataformas especiales, situaciones nuevas... El mejor remedio contra la monotonía. Por si esto fuera poco, todos y cada uno de los niveles del juego tienen 3 monedas especiales escondidas que tendremos que recolectar para abrir algunas puertas en el mapa del



mundo. En algunas fases serán sencillas de encontrar, en otras conseguirlas requerirá de cierta habilidad y en algunas ocasiones tendremos que recorrer el nivel de arriba a abajo para dar con ellas. Además de las monedas y directamente tomado de "Mario World", algunas fases tendrán más de una salida que desbloqueará nuevos caminos en el mapa para acceder a nuevos niveles secretos. La rejugabilidad del título aumenta considerablemente gracias a





a estos detalles.

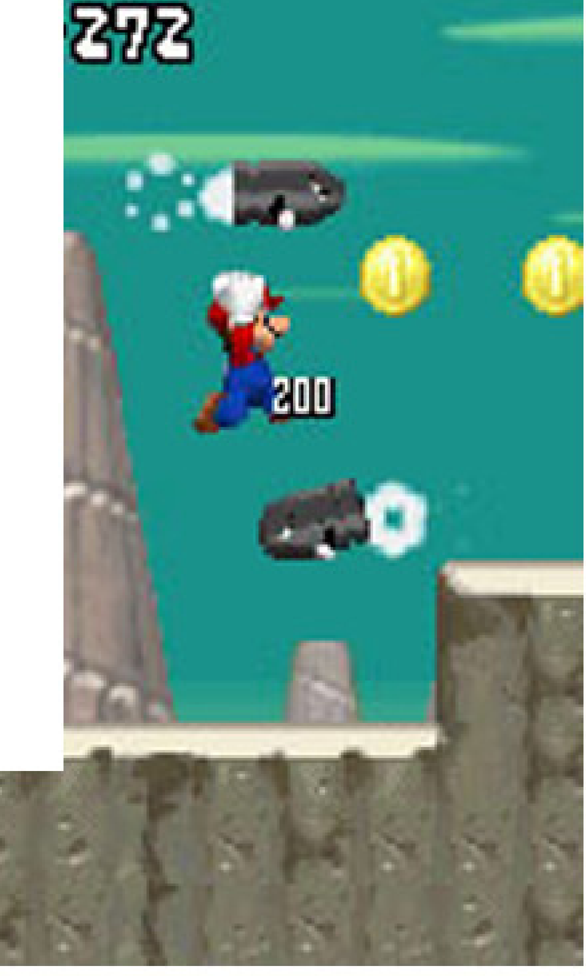
"New Super Mario Bros" incluye además de la historia principal un modo multijugador local en el que Mario y Luigi tendrán que competir por conseguir el mayor número de estrellas y completar el nivel en primer lugar. Además están disponibles desde el menú los minijuegos que ya pudimos jugar en "Mario 64 DS" remodelados para jugar con otros 3 amigos. No es el punto fuerte del juego pero sí que es un añadido muy divertido y que ayuda a aumentar la duración del cartucho.

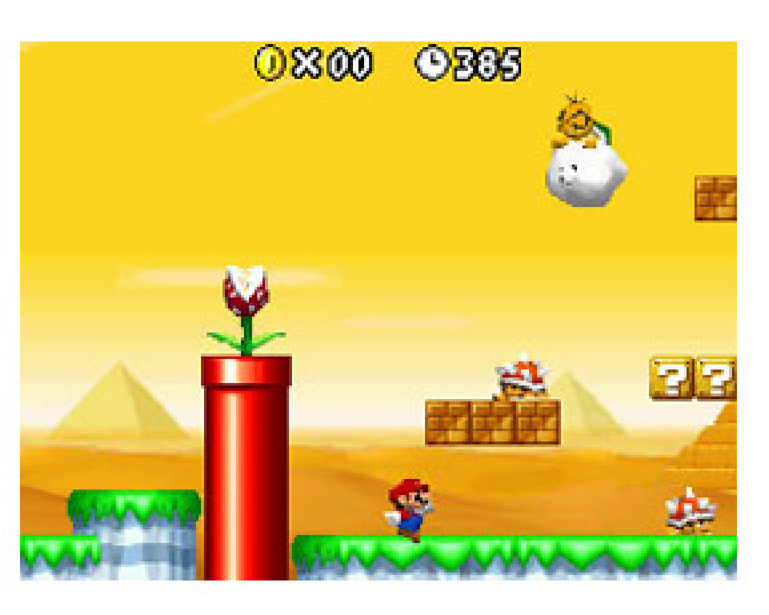
Gráficamente "New Super Mario Bros" es una auténtica delicia. Tanto Mario como la mayor parte de los enemigos del juego están modelados en 3D con gran detalle y de forma que no desentonan con los escenarios bidimensionales. Los fondos de cada una de las fases son un auténtico caramelo para la vista y el nivel artístico del juego raya a un nivel muy alto.

En el apartado sonoro nos encontramos con muchas de las composiciones clásicas de la saga puestas al día. La misma música con la que muchos de nosotros hemos crecido sigue presente en el nuevo juego de Mario pero también cuenta con composiciones nuevas, como la que ambienta los castillos. Por otra parte los efectos de sonido se han mantenido intactos desde los otros juegos, conservando esa orquesta de toque añejo que nos acompaña mientras jugamos cada vez que saltamos, pisamos un enemigo o nos introducimos en una tubería.















La auténtica esencia del juego reside en su apartado jugable. El Mario de siempre tendrá que superar duros saltos en niveles repletos de plataformas, vérselas con Koopas y Goombas con la ayuda de la flor mágica y descubrir nuevos objetos como el megachampiñón para hacerse gigante por un tiempo o el minichampiñón para llegar a lugares inaccesibles para las criaturas más grandes. El desarrollo tiene lugar en la pantalla superior, quedando la táctil relegada a mostrar las estadísticas del nivel excepto cuando entremos en una tubería, que la acción pasa a la pantalla inferior. El control es inmejorable y cada una de las situaciones y las sorpresas que esconde el juego están pensadas al detalle para conseguir una experiencia única. Un jugador experimentado puede llegar al final sin muchos problemas pero completar el juego al 100% es bastante más complicado.





En cuanto a la duración, las 80 fases y la multitud de secretos garantizan juego para unas cuantas horas. Tiene una duración similar a la del resto de juegos de Mario en 2 dimensiones y al igual que estos, cuenta con una rejugabilidad enorme. Además, el modo multijugador y los minijuegos alargan la vida del título.

En definitiva, "New Super Mario Bros" es el mejor juego de DS y lo será durante mucho tiempo. Su exquisito diseño y su genial apartado gráfico, su jugabilidad tradicional y su variedad de niveles, su gran cantidad de secretos y sus modos multijugador... Son todas razones de peso para considerar este juego como uno de los grandes, a la altura de "Super Mario 3" y "Super Mario World". ¿Cuál es el mejor de los 3? Eso es algo que cada uno tendrá que decidir por sí mismo después de sacarle todo el jugo al nuevo título del fontanero, pero ya os aviso de que la decisión no va a ser nada fácil.

Como ya dije antes, analizar un juego como este no es tarea fácil, y es que quizás "New Super Mario Bros" no sea el juego perfecto... Pero se le parece mucho.

Peder

análisis

GRÁFICOS	10
SONIDO	9
JUGABILIDAD	10
DURACIÓN	8.5
TOTAL	10

- La jugabilidad clásica de Mario Bros
- El diseño de niveles y el apartado técnico
- La gran cantidad de secretos repartidos por todas las fases

- El sistema de guardado no es muy bueno para una portátil
- No se utilizan las funciones especiales de DS
- Es tan bueno que sabe a poco...



DS review

ficha técnica

FIFA WORLD CUP 2006



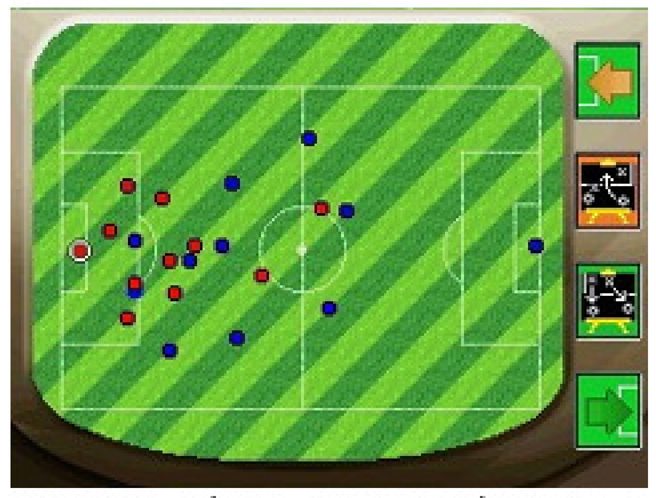
Compañía: EA
Desarrollador: ES SPORTS
Tipo de juego: FÚTBOL
Idiomas: ES
Jugadores: 1-2
Multijugador: MULTITARJETA

Precio: 39.95€
A la venta: YA DISPONIBLE

PRESIONANDO...



Como en el anterior 'FIFA 06', arriba transcurrirán los partidos.



Y en la táctil daremos órdenes a "nuestros muchachos", para que bajen a defender, presionen más, etc.





Parece que el fútbol se vuelve a poner de moda en nuestro país, y para celebrarlo, EA nos trae un título en el que encarnar a nuestra selección favorita y llevarla poco a poco al estrellato; ¡Demostremos que España no siempre se queda en cuartos! Tras la larga saga de FIFA con la que ya cuenta nuestra consola, llega un título en el que disputar el Mundial de fútbol de Alemania que tendrá lugar este año.

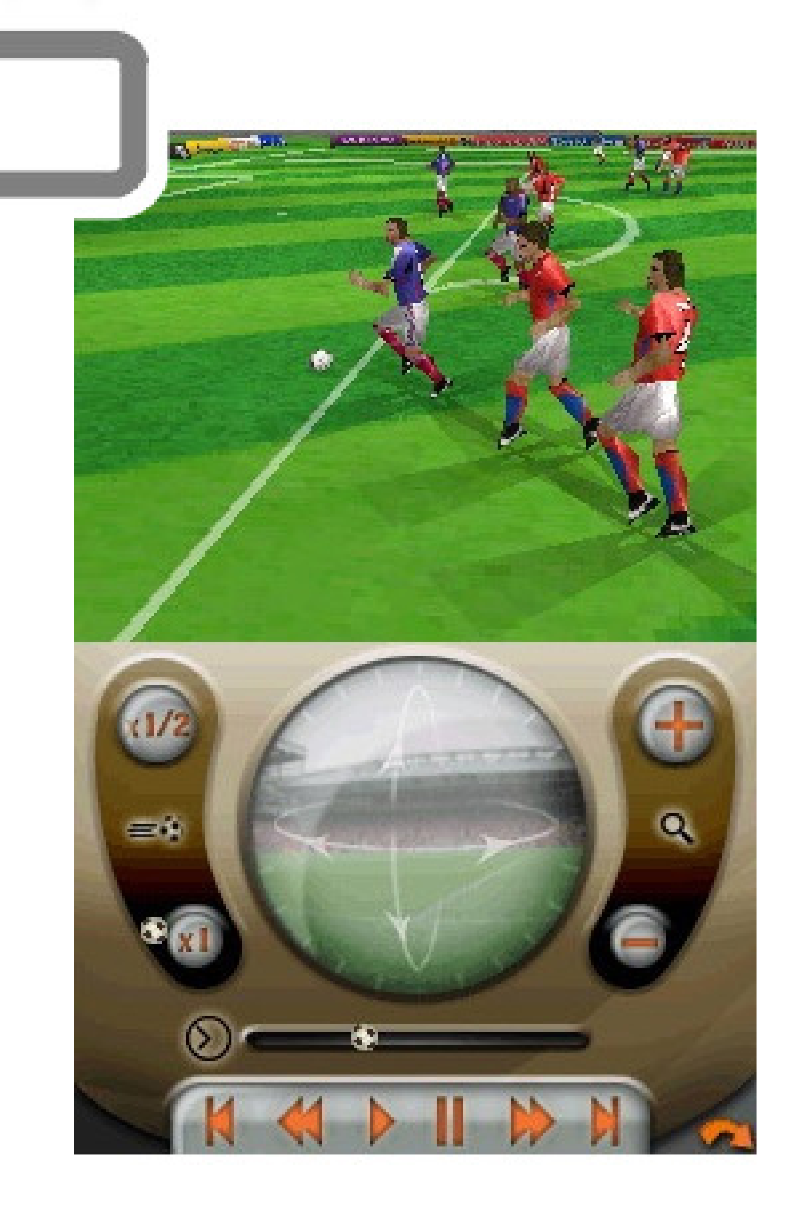
Parece que esta vez la saga FIFA da un pequeño giro introduciendo pequeños cambios con los que intenta acabar con la monotonía del juego, y es que, en este nuevo título podremos disfrutar de varias novedades a destacar. Entre los apartados de juego, encontramos el modo 'Preguntas', ¿vas a demostrar ahora quién es el que más sabe de fútbol?
Además, con esta entrega por fin se han introducido movimientos característicos de varios jugadores -comprueba que moverse como Ronaldinho no es tan difícil cuando se trata de pulsar botones- pero claro, estos movimientos sólo son capaces de realizarlos determinadas estrellas.

Tu habilidad y tu estilo se pueden ver más marcados gracias al control mediante la táctil, con la que podrás tomar el control del balón en ciertos momentos, así como meterte en el papel de entrenador y cambiar la táctica a tu gusto. Hasta que consigues acostumbrarte, esto te resultará bastante poco práctico y complicado. Pero para complicado está lo que consigue FIFA World Cup 2006: retroceder en el tiempo, de modo que podremos controlar a míticos jugadores de equipos antiguos.





FIFA WORLD CUP 2006



En cuanto al apartado técnico este título no es destacable entre el catálogo, pues la DS pude dar muchísimo más de sí de lo que él la explota. Ha dado técnicamente un paso adelante respecto a su predecesor, pero se queda bastante corto. Ciertamente los gráficos han mejorado, pero no lo suficiente como para llevar al catálogo de DS un juego destacable de el deporte rey de nuestro país, ni mucho menos.

El sombreado de los jugadores, así como sus texturas y volúmenes, tienen un acabado muy malo, pues parecen hechos desde luego a toda prisa. Eso sí, por variedad no debemos quejarnos: hasta 32 equipos diferentes en 12 estadios distintos (oficiales del torneo) serán los que nos vean pasar a manos de la táctil.

Además, para añadir algo de jugabilidad y quitar monotonía al juego podremos competir contra un amigo siempre y cuando ambos tengan el cartucho correspondiente. Esto sirve también para alargar la duración del título, que se hace escasa una vez has visto las novedades introducidas; acto seguido todo será igual y si no eres un gran amante del deporte acabarás por dejarlo de lado.

En resumen, es una pena que pese a los cambios introducidos en el juego aun ninguna desarrolladora haya logrado un título a destacar en el género.



Este ha sido un buen intento, pero su mal acabado termina por restarle los puntos de esperanza que podíamos depositar en él.

*wOw_*



análisis

GRÁFICOS	3
SONIDO	5
JUGABILIDAD	5
DURACIÓN	3
TOTAL	**4**

- La variedad de equipos a escoger

-Nuevos apartados poco divertidos.
-Gráficos con mucho que desear en cuanto hay un poco de zoom.

SUPER PRINCESS PEACH

ficha técnica



Compañía: NINTENDO
Desarrollador: NINTENDO
Tipo de juego: Plataformas
Idiomas: ES
Jugadores: 1
Multijugador: NO

Precio: 39.95€
A la venta: YA DISPONIBLE



A día de hoy... ¿Alguien duda de que las chicas sean guerreras? En ese caso, abre bien los ojos, ¡la delicada princesa Peach llega dispuesta a dar mucha guerra!

Y es que, nuestro querido fontanero también merece un descanso. Por primera vez va a comprobar lo que se siente cuando estás atrapado por los malos de la película. Peach no podrá permitir esto, e intentará por cualquier medio salvarlo, por muchas lágrimas o sonrisas que le cueste. Y nunca mejor dicho, porque en este título de plataformas la princesa tendrá que saber controlar sus emociones en todo momento para conseguir el rescate.

Y nada más lejos que una vuelta de la tortilla en cuanto a la historia que conocíamos, se desarrolla un juego al más puro estilo Mario Bros., pero eso sí, bastante más sencillo y facilón. No es difícil tampoco encontrar similitudes -en el campo gráfico sobre todo- con juegos también del mismo estilo, pues el artwork del juego nos recuerda inevitablemente al genial Mario and Luigi: perfectamente vistoso, y divertido.





LOS DIVERSOS ESTADOS DE ÁNIMO

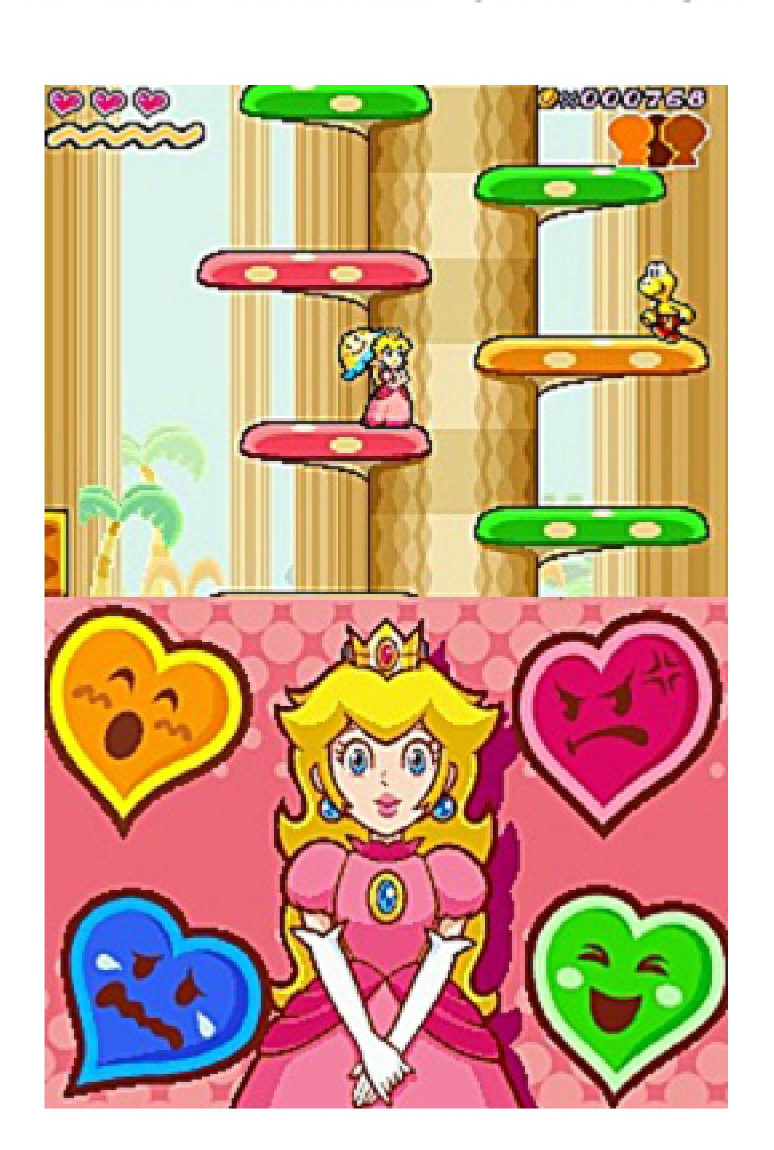

Todo un mundo de fantasía y color se abre ante nuestros ojos en la pantalla superior.


En la táctil podremos seleccionar entre cuatro estados de ánimo distintos... cada cual con devastadores efectos.

SUPER PRINCESS PEACH

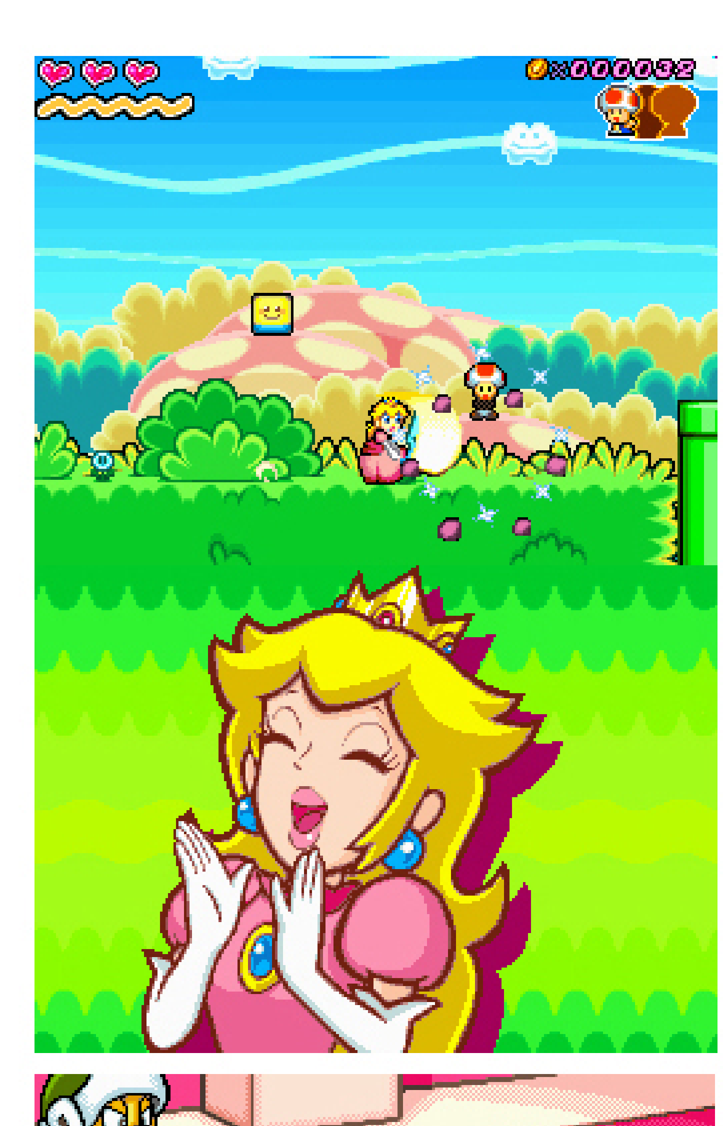
El control es quizá algo limitado en cuanto a acciones que la princesa es capaz de realizar; saltar, correr, lanzar enemigos... Pero tiene un elemento añadido: su paraguas. Con él podrás volar, usarlo como submarino, barco, y por supuesto para atizar a los enemigos como nadie pensaba que Peach era capaz de hacer. Pero... ¿Qué mejores armas tiene una verdadera princesa que sus propias emociones? La amada de Mario nos demuestra que ninguna. Usando la pantalla táctil, expresaremos nuestra alegría, tristeza, furia, o la calma que detrás de ella llega.

Todo un atractivo teniendo en cuenta las consecuencias que esto tendrá en el desarrollo del juego. Si está alegre, se convertirá en un veloz torbellino que te hará volar sobre el escenario, si está triste, sus lágrimas ayudarán a que aumente el ritmo de juego, y a la vez servirán para regar





plantas a través de las que llegar a sitios realmente inaccesibles sin ellas. Y es que, ya lo comentaba Mario, cuando Peach está furiosa no hay quien la pare, pues es realmente fuerte en ese momento; pero gracias a Dios consigue alcanzar la calma, rellenando de este modo la barra que nos indica la salud.





¿Cómo estás, princesa?



Alegre

Enfadada

Tristre

Tranquila



SUPER PRINCESS PEACH



Detrás de este título tan visualmente bonito, no se esconden grandes cifras técnicas, pues su acción no lo requiere. Pero lo que no vendría para nada mal, sería algo de dificultad. Salvando el caso de algún jefe final que otro, podríamos pasarnos el juego sin que nos mataran una sola vez con bastante probabilidad. Pero para rematar la función, al morir la única consecuencia que nos afecta es el hecho de volver a aparecer al principio del nivel en que nos quedamos.

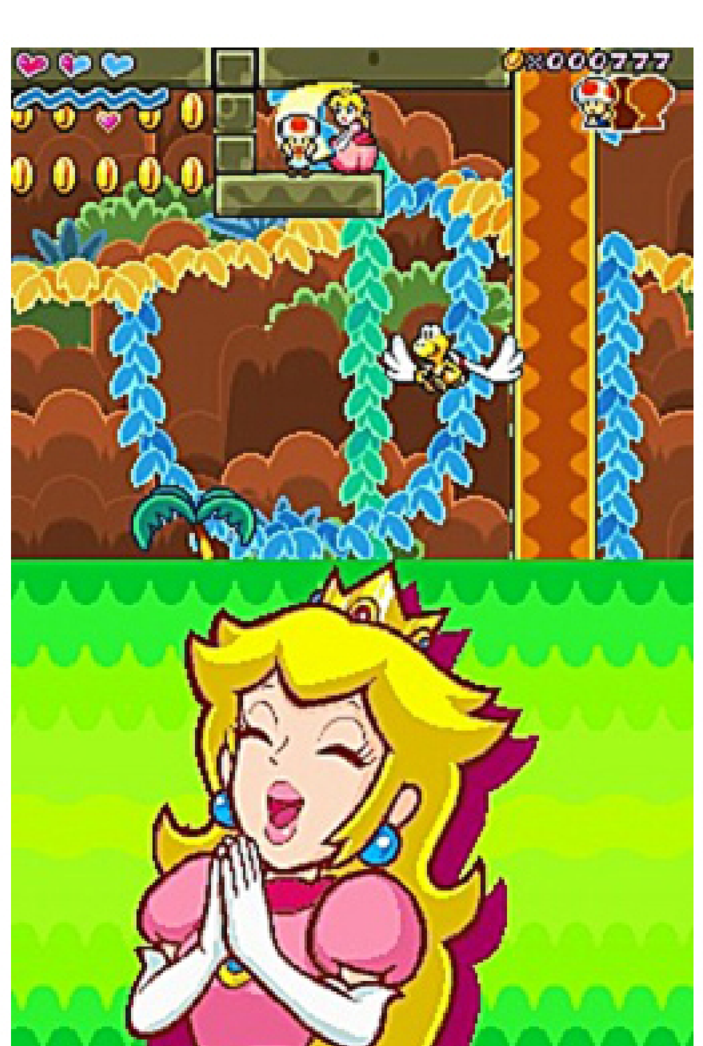


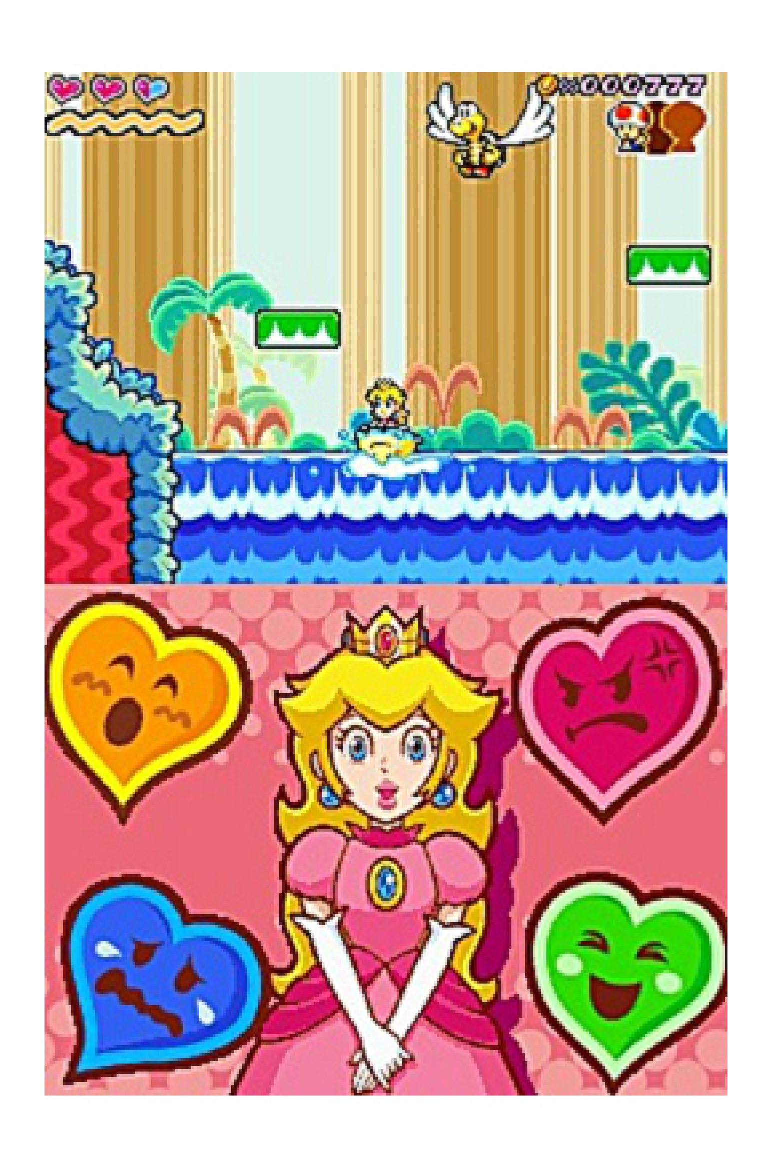
Podremos oir efectos de sonido bastante trabajados, que acompañan de buena manera el estilo jocoso del juego.

De todos modos, Super Princess Peach se nos antoja algo corto comparándolo con los grandes del género de la táctil de Nintendo. Apenas 8 niveles que pasaremos sin mucha dificultad, una pena teniendo en cuenta el recurso por explotar que representa el cambio de los papeles entre Mario y Peach. Aun así, este título no nos deja para nada un mal sabor de boca, al igual que lo hará sobre aquellos a los que no les guste complicarse la vida.

Y para la próxima ya sabeis... ¡Una princesa puede dar mucho que hablar!

wOw_





análisis

GRÁFICOS	9
SONIDO	7
JUGABILIDAD	5
DURACIÓN	5

TOTAL 7

- Gráficos vistosos
- La introducción de las emociones

- Demasiado corto y fácil.



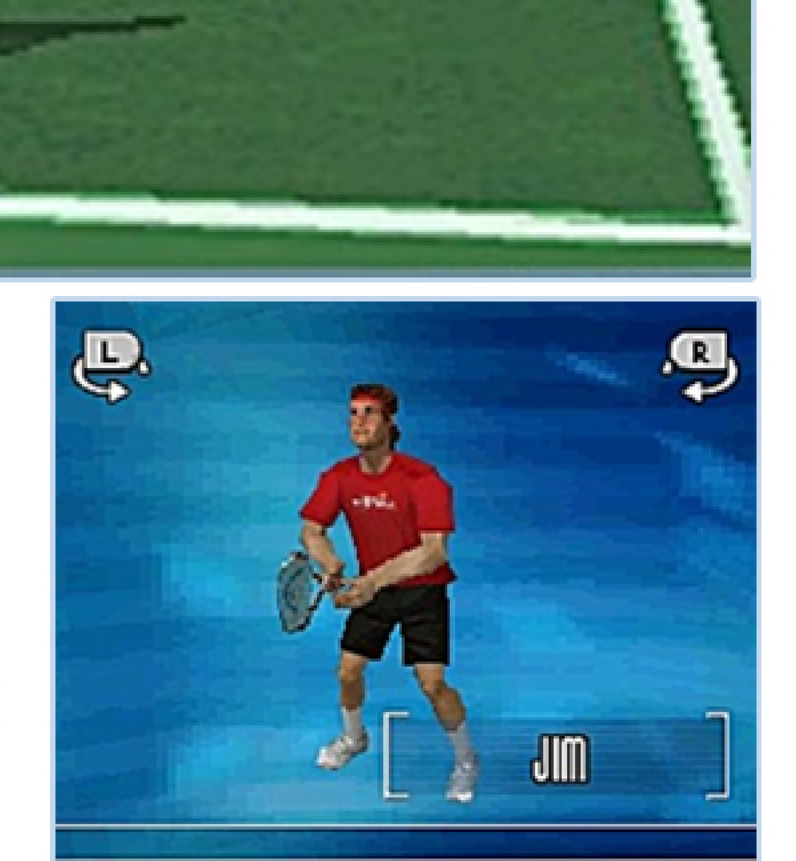
TOP SPIN 2

ficha técnica



Compañía: TAKE-TWO
Desarrollador: 2K SPORTS
Tipo de juego: DEPORTE
Idiomas: ES
Jugadores: 1 - 2
Multijugador: MULTITARJETA

Precio: 39.95€
A la venta: YA DISPONIBLE



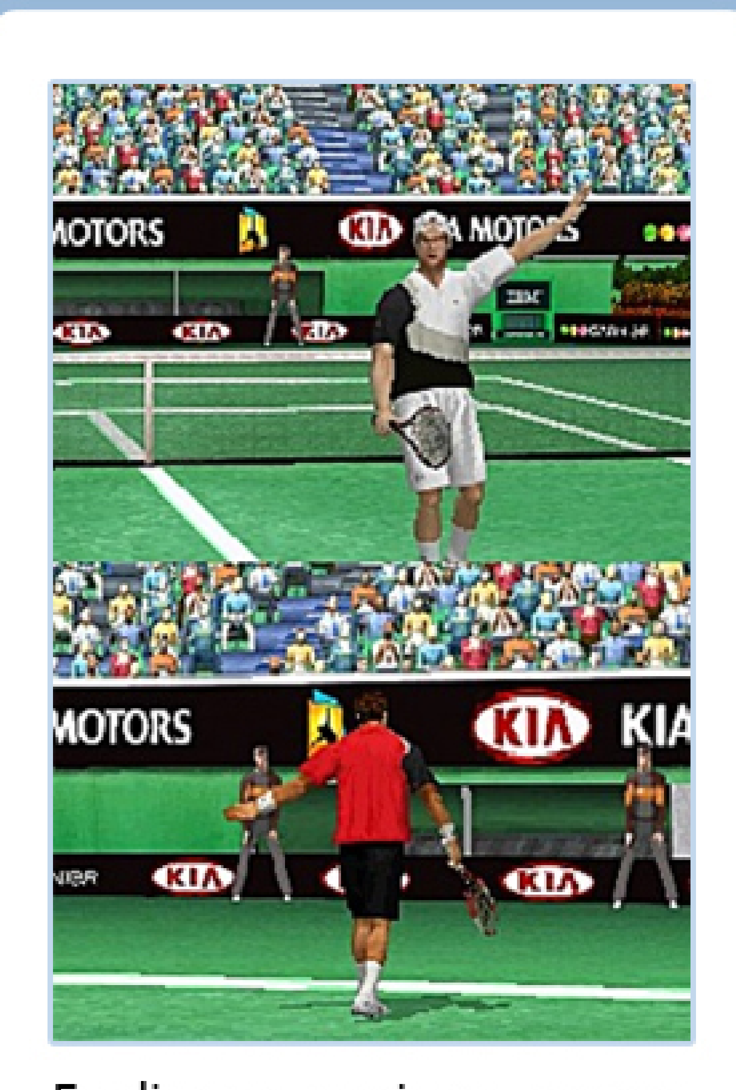
Con un minimalista menú de opciones que nos da a elegir entre Exhibición, Torneo o Carrera se presenta ante nosotros Top Spin 2, un simulador de tenis cuya primera entrega para muchos ralló al nivel del excelente Virtua Tennis de Sega. Visto que la variedad de modos de juego no es su fuerte, veamos que más puede ofrecernos este Top Spin.



A primera vista el juego da una buena impresión. Los gráficos ponen en pantalla unos modelos grandes y detallados, con buenas texturas y excelentes animaciones. Sin embargo al poco tiempo de empezar a jugar notaremos que el juego sufre unas ralentizaciones absolutamente inaceptables después de haber visto la suavidad con la que Mario Kart o Metroid mueven entornos de mucha más calidad. Debido a estas caídas de framerate casi constantes, en muchas ocasiones nos veremos incapaces de controlar a nuestro jugador todo lo bien



ANIMACIÓN



En diversas ocasiones veremos una animación de la reacción de los jugadores cada uno en una pantalla.



TOP SPIN 2







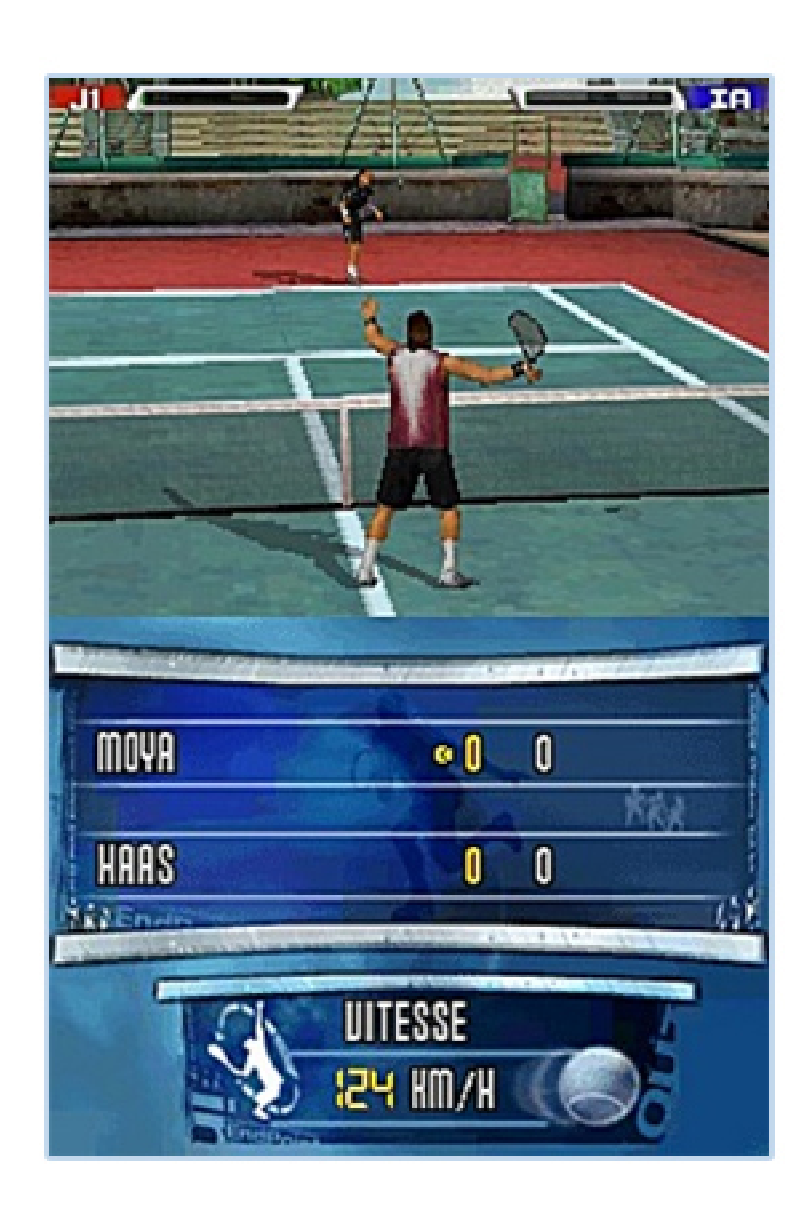
que desearíamos, haciendo que la jugabilidad del título descienda muchos puntos.

El sonido es otro apartado que pasa totalmente desapercibido en este juego. La única melodía que escucharemos será la del menú principal, ya que durante el resto del juego únicamente nos amenizarán los golpes de la pelota o los gritos de los tenistas. Aunque parezca increíble, con el sonido desactivado el framerate del juego aumenta sensiblemente, por lo que merece la pena prescindir de él.

Para colmo el uso de la pantalla táctil es nulo, limitándose a mostrar el marcador del partido o las opciones de los menús.

Parece que los aficionados al tenis tendrán que esperar hasta unos hipotéticos Virtua Tennis o Mario Tennis para tener un juego decente en sus consolas, ya que este Top Spin 2 es una clara muestra de como echar por tierra un juego que prometía enormemente.

Locke



análisis

GRÁFICOS	3
SONIDO	3
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	5
TOTAL	**3**

-Las animaciones de los Tenistas.

-Framerate inaceptable.
-Escasísimas opciones.



ficha técnica



Compañía: NINTENDO
Desarrollador: NINTENDO
Tipo de juego: INTELIGENCIA
Idiomas: ES
Jugadores: 1-16
Multijugador: DESCARGA

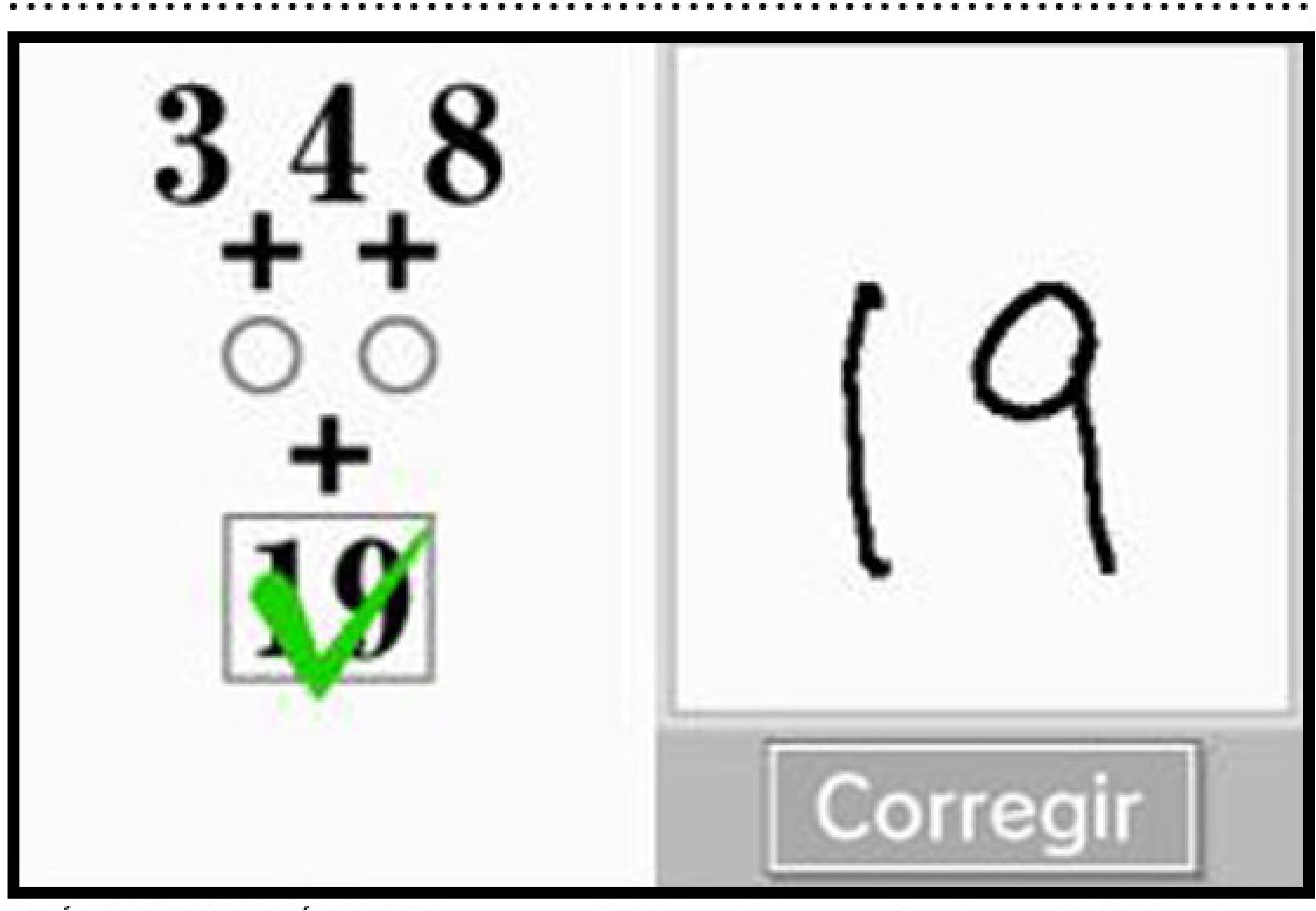
Precio: 29.95€
A la venta: 9 Junio

BRAIN TRAINING



El título más representativo de los pertenecientes a Touch!Generations llega por fin a España después de arrasar en Japón y Estados Unidos. "Brain Training del Dr. Kawashima ¿Cuántos años tiene tu cerebro?" se ha convertido en todo un fenómeno social en el país del sol naciente, superando en ventas pelotazos de la talla de Nintendogs gracias al fenómeno del boca a boca.

Y es que el juego realmente engancha. Tanto es así, que uno de los principales objetivos de Nintendo con este título es ampliar su mercado y captar a personas que no son usuarios habituales de videojuegos. La explicación es sencilla, "Brain Training" no es un juego sino un programa de entretenimiento con el que divertirnos a la vez que ejercitamos nuestra mente, un producto muy atractivo.



TRIÁNGULO ARITMÉTICO: Suma o resta los números en la base del triángulo que aparece en la pantalla de mensajes según los signos matemáticos que hay entre ellos. Luego, suma o resta los dos números resultantes y escribe el resultado en la pantalla táctil.

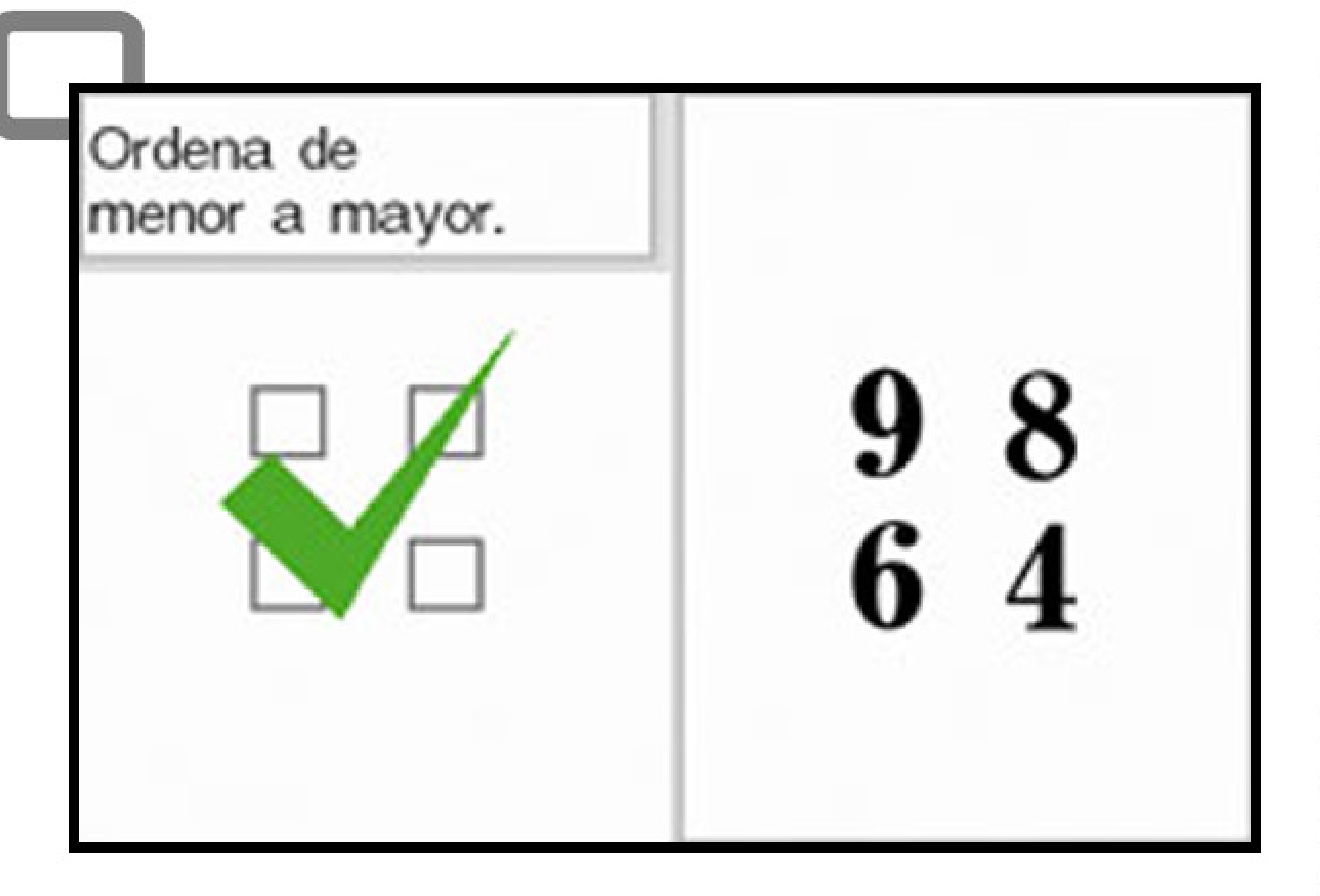
EDAD CEREBRAL



El juego nos propondrá ejercitarnos hasta el máximo.

En una tabla podremos hacer el seguimiento de progresos.

BRAIN TRAINING



"Brain Training" cuenta con una serie de pruebas, todas ellas extraídas del método del Dr. Kawashima, un reputado neurólogo japonés. Mediante la realización de estas pruebas, iremos desarrollando diferentes zonas del cerebro y mediante un sistema de gráficas podremos observar nuestros progresos en cuestión de días. Realizar operaciones matemáticas sencillas rápidamente, leer fragmentos de texto en voz alta, recordar el máximo número de palabras en 2 minutos o diferenciar colores son algunos ejemplos.

Todas estas pruebas explotan al máximo las capacidades de la DS. El stylus será nuestra herramienta de trabajo para escribir las respuestas en la pantalla táctil mientras que el micro reconocerá nuestra voz en perfecto castellano en los ejercicios de sonidos. Tanto el reconocimiento de escritura como de voz están muy bien implementados y funcionarán correctamente la mayoría de las veces sin necesidad de calibrar o de "entrenar" el juego leyendo textos.

El cartucho nos da la opción de crear hasta 4 perfiles para que cada jugador pueda ir almacenando sus estadísticas con las pruebas, de modo que con dedicarle al juego unos 10 minutos al día vayamos mejorando nuestro rendimiento en los distintos ejercicios a la vez que pasamos un buen rato. Una simpática caricatura del Dr. Kawashima nos guiará durante nuestro entrenamiento y nos ayudará con diferentes consejos.

Además, una vez al día tendremos la opción de poner a prueba nuestra edad mental. Mediante la realización de un pequeño examen comprobaremos si nuestro cerebro sigue en forma o si ha envejecido prematuramente. Si los resultados no son buenos, no te preocupes. Basta con seguir el entrenamiento mental del Dr. Kawashima para recuperar nuestra edad mental óptima.

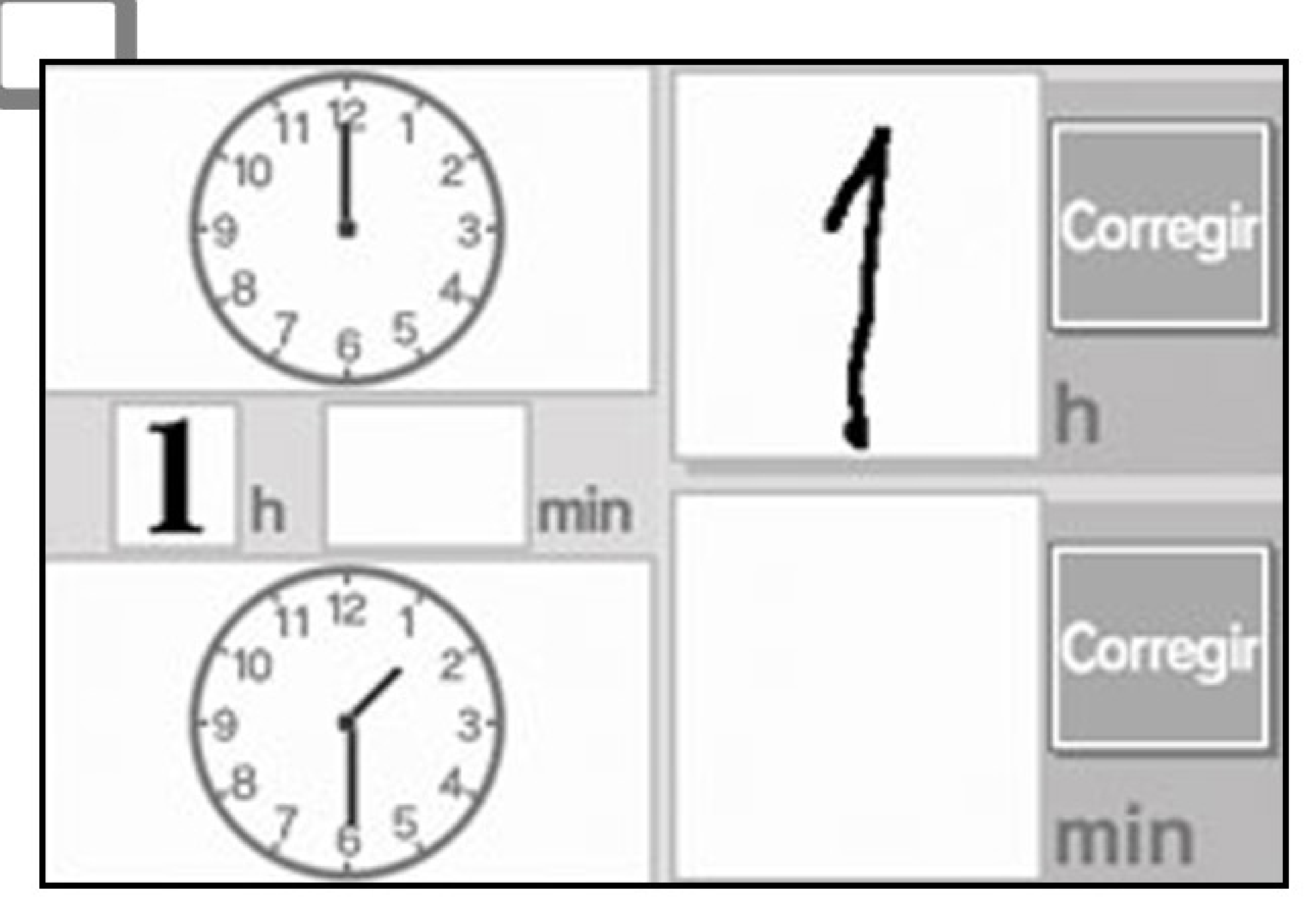
"Brain Training" incluye además un curioso modo multijugador para hasta 16 personas en el que tendrás que demostrar que eres el más rápido haciendo operaciones aritméticas. Además, tendremos la posibilidad de descargar una demo en otra DS o de hacer una prueba mental, el método ideal para enganchar a familiares y amigos.

Por último y como novedad respecto a la versión japonesa, Brain Training incorpora una enorme cantidad de "sudokus" de varios niveles de dificultad con una interfaz muy cómoda que hacen que jugar sea un auténtico pasatiempo.





BRAIN TRAINING



Una gran variedad de ejercicios, todos ellos muy interesantes, harán de nuestro entrenamiento una experiencia muy divertida si sabemos dosificarlo bien y mantenemos la constancia.

....

Eso sí, recuerda que "Brain Training" no es realmente un juego y no gustará a todo el mundo. Por ello no ha sido puntuado en sus apartados individuales. La nota global no es más que una referencia.

Peder

El apartado sonoro es prácticamente inexistente. Además de una canción en la pantalla de título, el cartucho sólo cuenta con algunos efectos sonoros que nos ayudan a saber si cometemos errores, cuando finaliza un ejercicio, etc.

....

La jugabilidad, si se le puede llamar así, es soberbia. Escritura táctil y reconocimiento de voz perfectamente implementados para conseguir una interfaz intuitiva y accesible para las personas ajenas al mundillo de los videojuegos. Con "Brain Training" estarás encantado de ejercitar la mente 10 minutos al día de una forma original y muy divertida.

El apartado de duración es complicado de analizar. Este título está pensado para dedicarle muy poco tiempo y tomarlo como un hábito. El entrenamiento mental dura unos minutos al día pero puede prolongarse durante los meses que tú quieras. La gran variedad de "sudokus" alargan la vida del juego y le dan algo más de variedad.

....

En definitiva "Brain Training" es diferente a todo lo que hemos visto. Un producto igualmente atractivo para los jugones y para aquellos que no le ven la gracia a los videojuegos.

Sig.

Miguel de Cervantes Saavedra El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha

Hechas, pues, estas prevenciones, no quiso aguardar más tiempo a poner en efecto su pensamiento, apretándole a ello la falta que él pensaba que hacía



análisis

GRÁFICOS	-
SONIDO	-
JUGABILIDAD	-
DURACIÓN	-

TOTAL 8,5

-El reconocimiento de escritura y voz
-Entrena tu cerebro a la vez que te diviertes
-El añadido de los "sudokus"

- No es un juego y decepcionará a algunos usuarios



DS review

ficha técnica

DRAGON BOOSTER



Compañía: KONAMI
Desarrollador: KONAMI
Tipo de juego: Carreras
Idiomas: ES
Jugadores: 1-2
Multijugador: DESCARGA DS

Precio: 39.95€
A la venta: YA DISPONIBLE

LOS DIVERSOS ESTADOS DE ÁNIMO



Podrás ver a tus rivales y objetos en la pantalla superior.



Abajo, unas 3D mediocres recrearán la carrera.





Dragon Booster es un juego de carreras basado en una serie de animación de ambientación fantástica en la que conviven humanos y dragones. O al menos lo intenta ...

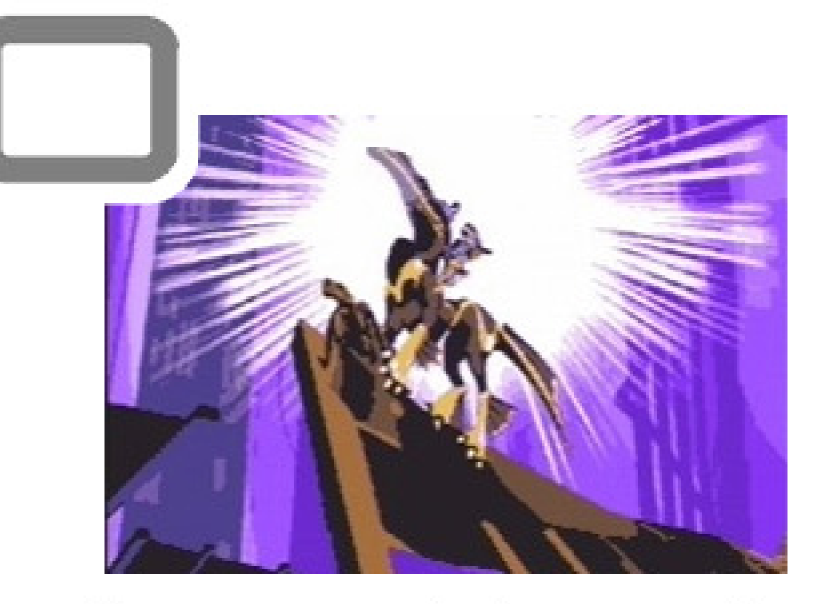
Y digo que lo intenta porque de juego de carreras tiene más bien poco. Lo primero es elegir un dragón acompañado de su insulso jinete y equiparle con algunas de las piezas que se encuentran a la venta en la tienda. Esta tarea es mucho más difícil de lo que parece gracias a uno de los peores sistemas de menús jamás vistos en un videojuego y uno de los menos atractivos (dicho sea de paso).

Una vez preparados (bien sea porque consigamos equipar al dragón, bien sea porque desesperemos y decidamos comenzar sin objetos) lo primero que llamará nuestra atención será el deficiente apartado técnico del juego.

Escenarios muy sosos realizados en unas bastas 3D plagadas de modelos pixelados se muestran en la pantalla inferior mientras que la superior muestra datos como la posición en la que vas o tu equipamiento. Una vez recompuestos tras la horrible impresión que entra por los ojos, descubriremos que la jugabilidad no le anda a la zaga al resto de aspectos de "Dragon Booster".
Y es que nuestro dragón se desplaza automáticamente a través de cada uno de los 6 circuitos con los que cuenta el juego (has leído bien, 6 circuitos). Con la ayuda de la cruceta podremos mover al dragón minimamente para evitar obstáculos en la pista como zanjas o bolas de pinchos pero sin modificar su irrefutable camino hacia la meta. El objeto de tan obtuso sistema no es otro que centrar toda nuestra atención en el stylus.



DRAGON BOOSTER



Y es que mientras nuestra bestia se dedica a correr por sus propios medios, nosotros podremos utilizar la pantalla táctil para cambiar la velocidad (entre alta y baja, ¿Qué esperabas?), desactivar trampas, saltar o liarnos a mamporrazo limpio con otros pilotos. Y es que en estas "carreras" no se adelantan posiciones a no ser que nuestros competidores muerdan el polvo... En definitiva, el juego se limita a toquetear con el stylus al resto de participantes, razón por la que clama al cielo la horrible sensibilidad con la que cuenta la pantalla táctil.

"Dragon Booster" incluye un modo de entrenamiento, uno de carrera libre y una especie de modo historia desde el cual desbloquear circuitos, dragones y modos de dificultad. Además cuenta con un par de minijuegos que incluyen multijugador para 2 personas. Un añadido muy pobre para no tener que soportar las críticas por tratarse de un juego de carreras sin multi.

Gráficamente Dragon Booster no tiene nada que ofrecer. Unos menús horribles dan paso a 6 circuitos igual de insulsos y vacíos. Modelos muy pobres tanto de corredores como de obstáculos dan una muy mala impresión.

El apartado sonoro tampoco destaca por su calidad. Melodías repetitivas para ambientar un juego aburrido.

Jugablemente Dragon Booster es un despropósito de principio a fin. El sistema elegido para desarrollar las carreras se hace monótono y los minijuegos son un burdo añadido que no compensan este apartado. La horrible sensibilidad táctil empaña el título aún más.

En cuanto a la duración, 6 circuitos no dan para mucho. Aún así, los modos de dificultad más elevados son un auténtico infierno y siempre podremos ir ganando dinero para comprar nuevas piezas. Pero no os engañéis, nadie querría pasar mucho tiempo jugando a "esto".



En definitiva, "Dragon Booster" parte de una mala idea que además está muy mal implementada tanto técnica como jugablemente. Si eres un fanático de la serie quizás puedas encontrar algún aliciente en un juego así. Si no, mantente lejos.

Peder

análisis

GRÁFICOS	3
SONIDO	3,5
JUGABILIDAD	1
DURACIÓN	4
TOTAL	**2**

...

- Horrible sensibilidad de la pantalla táctil
- Apartado técnico poco cuidado
- Aburrida mecánica de juego

TUS JUEGOS A UN SIMPLE CLIC

TODAS TUS COMPRAS DE NINTENDO DS EN LA TRIFUERZA.COM





LA TRIFUERZA.com

EN TU CASA DISPONIBLES EN 24H











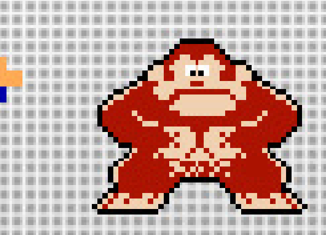


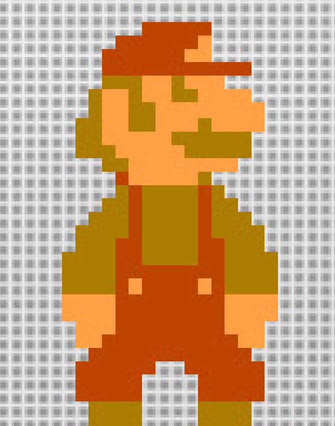
www.latrifuerza.com

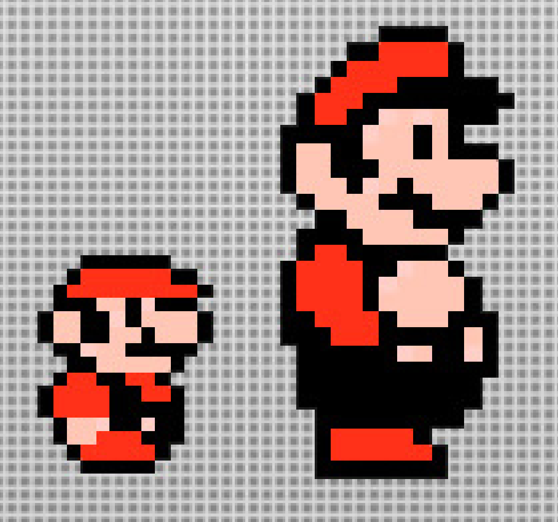


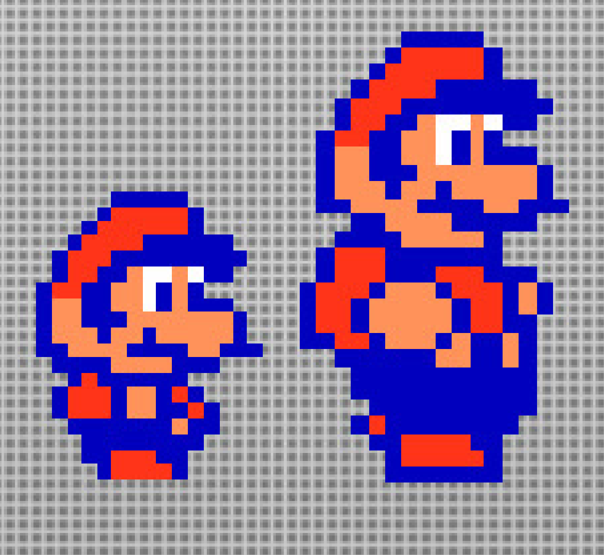


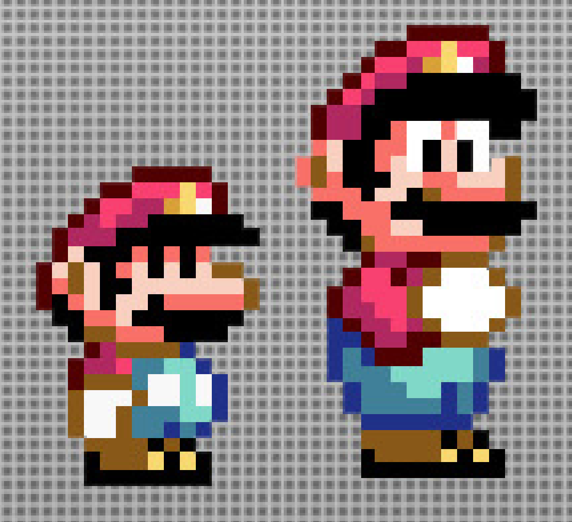
SUPER MARIO

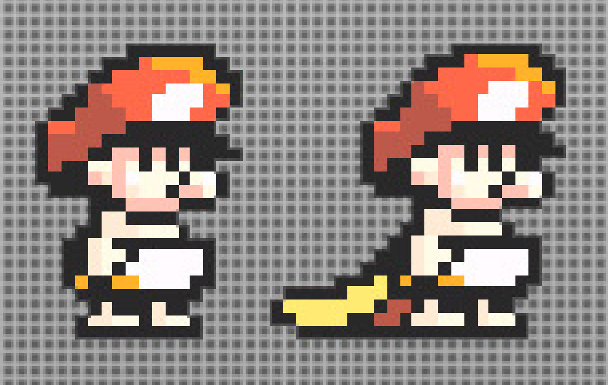












Cómo empezó todo:

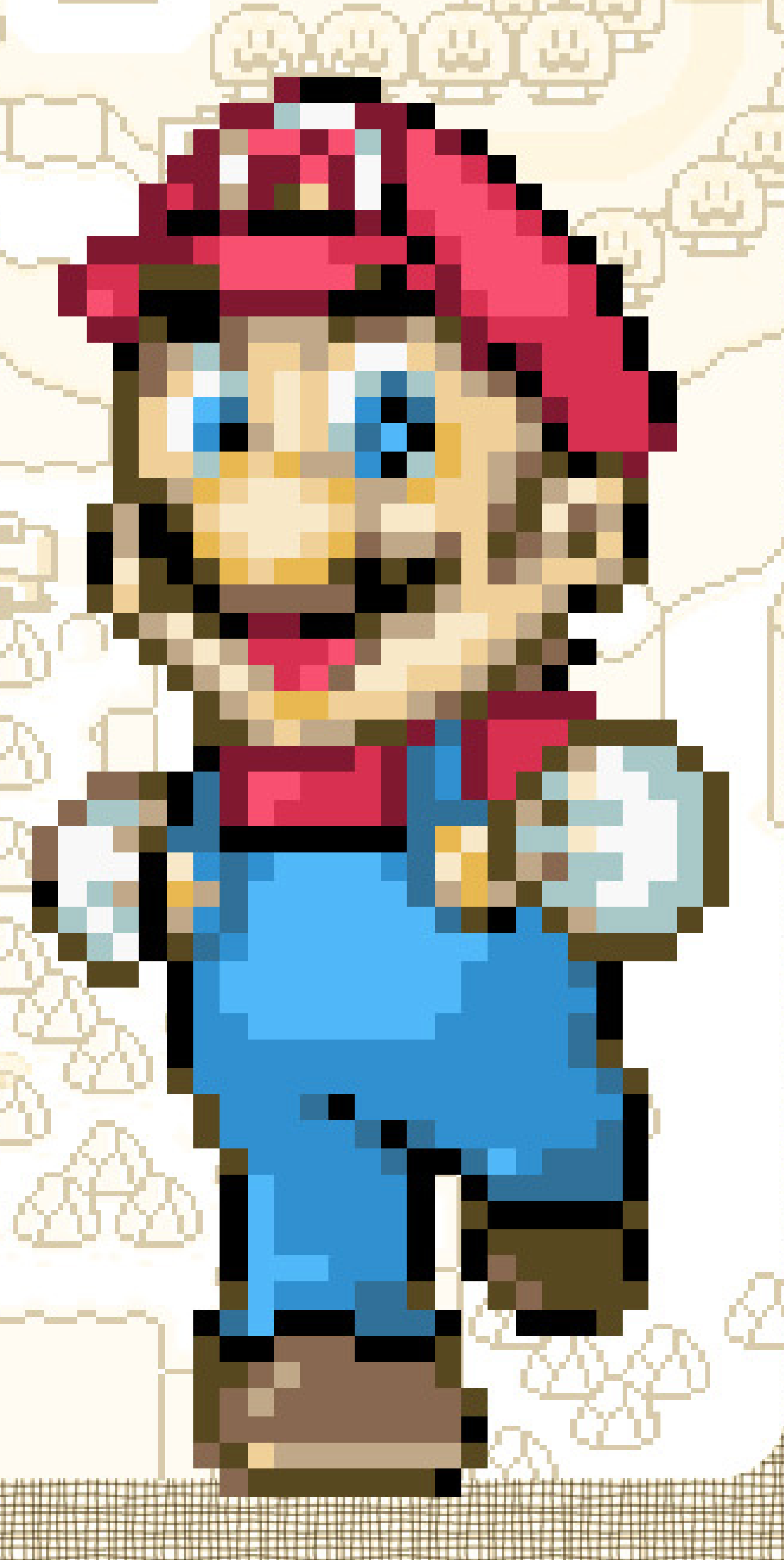
En 1981, un jovencísimo diseñador de videojuegos llamado Shigeru Miyamoto se enfrentaba a su primer gran reto: crear una aventura nunca vista para placas arcade. Seguramente, ni él mismo podría imaginarse que su ópera prima acabaría convirtiéndose en una de las franquicias más rentables jamás creadas. El juego en cuestión se trata de Donkey Kong, en el que un carpintero llamado Jumpman debía rescatar a la bella Pauline del malvado gorila gigante que la había secuestrado. La única manera de conseguirlo era ascender por unas vigas esquivando barriles y bolas de fuego a base de precisos saltos. Aunque sin scroll lateral, este fue el primer juego de plataformas protagonizado por nuestro querido bigotudo.

Dos años después, en 1983 aparecía otro juego para máquinas recreativas de la mano de Nintendo: Mario Bros. Aunque este juego es más arcade que plataformas, merece la pena mencionarlo ya que en él aparecen muchos elementos que se reutilizarían para todos sus juegos a partir de entonces. Mario ya tiene nombre propio y un hermano llamado Luigi; ellos son dos fontaneros italianos que tienen la misión de limpiar un sótano de los enemigos que van apareciendo desde las tuberías. Los enemigos más comunes son unas tortugas que más tarde servirían de inspiración para las famosas Koopa Troopa. En 1995 salió al mercado una versión tridimensional del juego para Virtual Boy, pero debido a las limitaciones de la consola no tuvo tanto éxito como el original.

NES:

Super Mario Bros. (1985) En el libro Guinness aparece como el juego más vendido de la historia, con 40 millones de copias. Super Mario Bros. es la primera ocasión en la que Mario y Luigi recorren diferentes fases de plataformas con scroll horizontal, estructura que sería utilizada a partir de entonces en todos los juegos 2D de Mario. También significó el debut de Bowser como enemigo, y la presentación de las versiones "Super" de los protagonistas, más altos y con poderes para romper bloques y aguantar un golpe extra antes de perder una vida.

Super Mario Bros. 2 (1986-1988) Existe una gran confusión rodeando a este juego. La versión japonesa lanzada en 1986 era

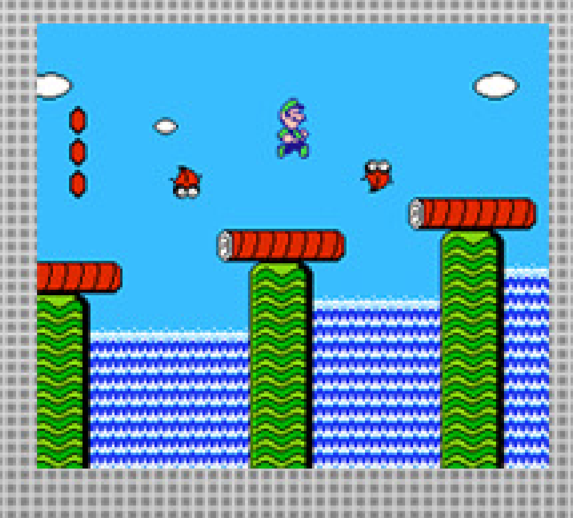




SUPER MARIO





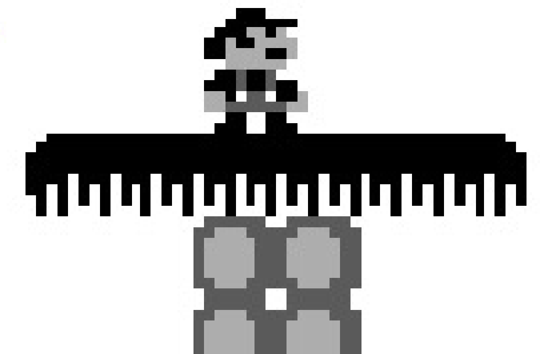








básicamente el mismo Super Mario Bros. con nuevos niveles y una dificultad mucho mayor. Fue precisamente este aumento de dificultad lo que hizo pensar a los directivos de Nintendo que no sería bien aceptado fuera de Japón, así que escogieron un plataformas llamado Doki Doki Panic y sustituyeron a sus protagonistas por Mario y compañía, creando el Mario Bros. 2 que conocimos en el resto del mundo en 1988. Esta versión, sería editada más tarde en Japón bajo el nombre de Super Mario USA.



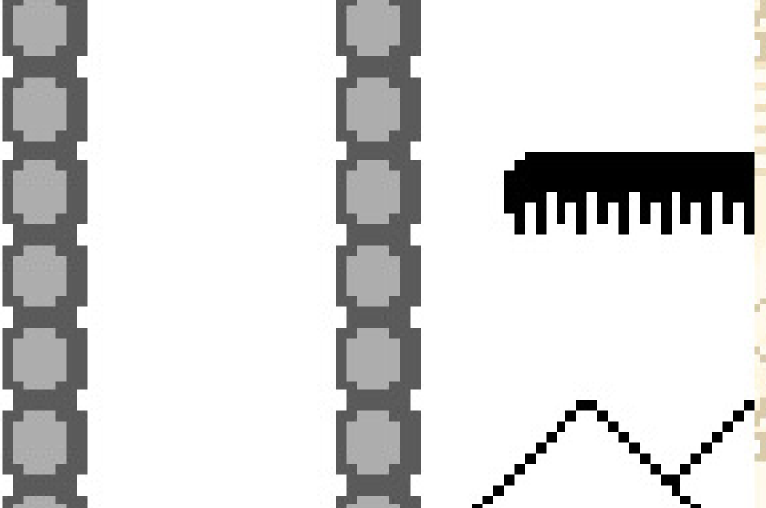
Super Mario Bros. 3 (1988) Este revolucionario cartucho contaba con un chip extra en su interior que le permitía tener scroll diagonal además del horizontal y vertical. Con un cuidadísimo apartado gráfico y una estructura de avance que utilizaba mapas con diferentes rutas a elegir, está considerado como uno de los mejores plataformas de todos los tiempos. Tanto es así que aparece en el libro Guinness como el juego que más se ha vendido independientemente (Super Mario Bros. venía incluido con la NES), superando los 17 millones de unidades. Además, sus 90 niveles le convierten en el Mario más largo hasta la fecha.

Game Boy:

Super Mario Land (1989) Fue el primer Mario que no contó con la dirección de Miyamoto. En esta versión teníamos que superar 12 fases para rescatar a la princesa Daisy de las garras del malvado Tatanga. Por primera vez los niveles estaban ambientados en localizaciones reales (Egipto, Isla de Pascua, Asia...) e incluía dos fases que debíamos recorrer montados en vehículos.

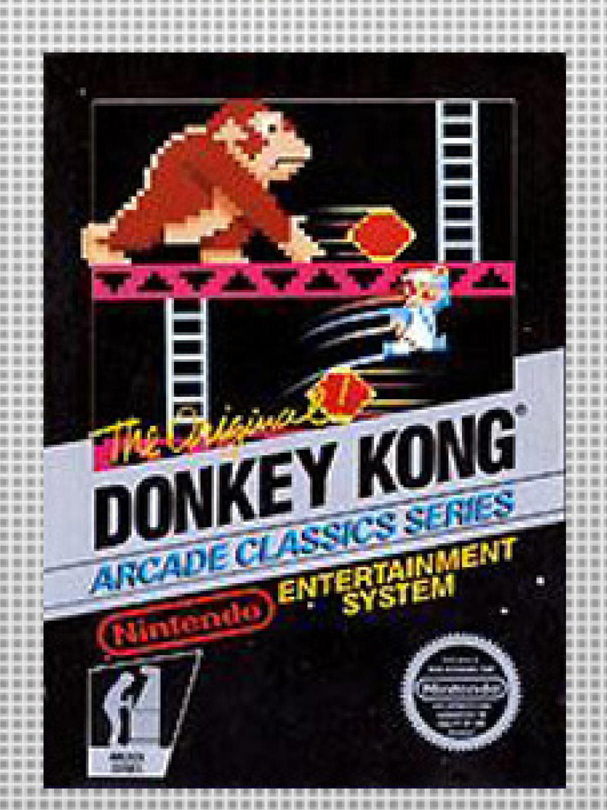


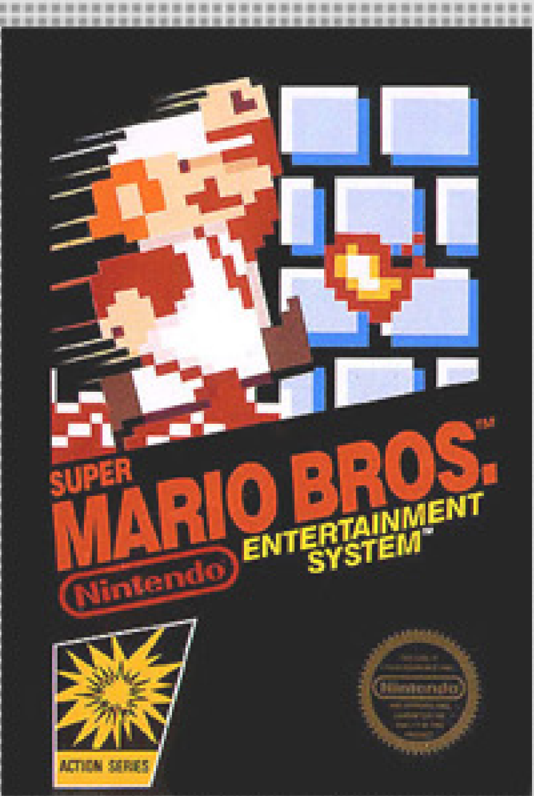


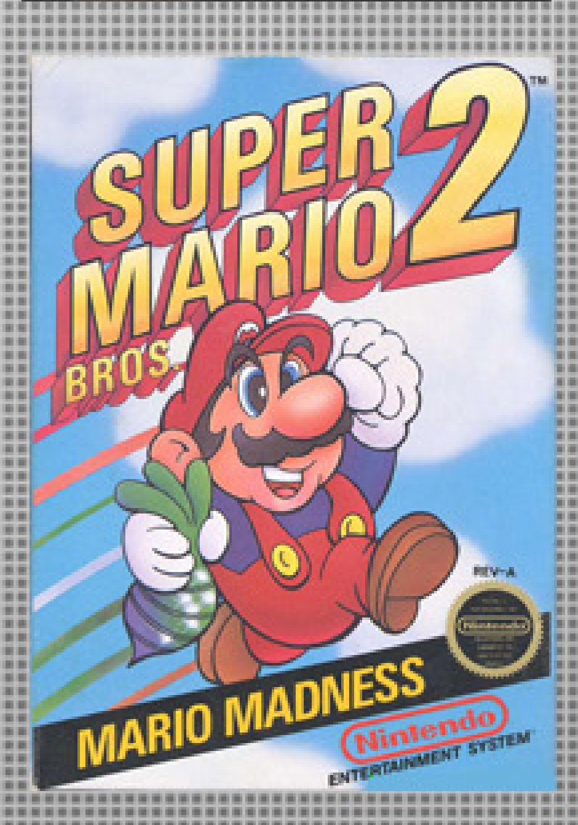


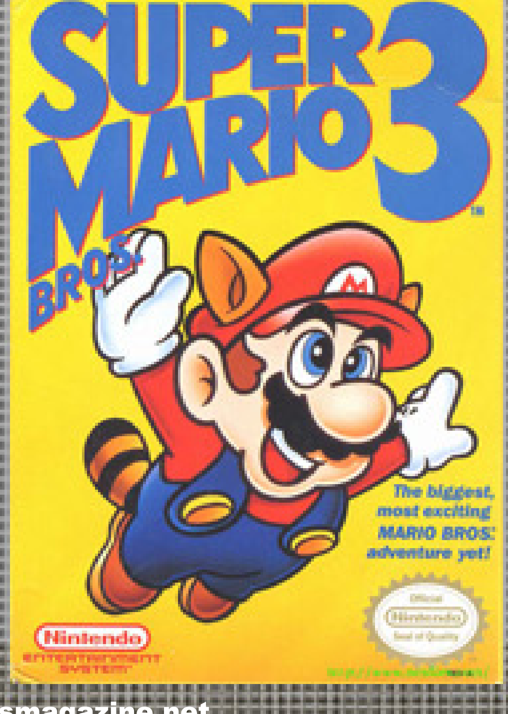
Super Mario Land 2 (1992) El encargado de crear Mario Land repitió labor con esta secuela. El apartado gráfico sufrió un cambio radical, creando uno de los juegos visualmente más elaborados de la época. Además se utilizó la misma estructura de mapa y niveles secretos que ya se había visto en Super Mario Bros. 3, otorgando profundidad al desarrollo. El enemigo final en esta ocasión era el Némesis de nuestro fontanero, un gordinflón llamado Wario, quien a partir de ese momento se adueñaría del protagonismo de los posteriores juegos de la serie Mario Land.

SUPER MARIO









SNES:

....

Super Mario World (1990) Para muchos el mejor Mario en 2D. El diseño de cada uno de los 72 niveles está cuidadosamente elaborado, haciendo que el simple hecho de atravesarlos sea una delicia tanto jugable como visual. Como incorporaciones en esta entrega encontramos a los siete hijos de Bowser y a Yoshi el dinosaurio, quien al igual que Wario en las versiones de Game Boy, arrebataría el protagonismo en el siguiente Mario World al mismísimo fontanero.



....

Super Mario 64 (1996) El juego que revolucionó las plataformas 3D, creando unas bases que adoptarían la inmensa mayoría de los posteriores integrantes del género. En esta ocasión, el juego se dividía en 15 mundos a los que se accedía desde el castillo de Peach, que constituía el nexo central del juego. Cada uno de estos mundos contaba con varias misiones a cumplir, en vez de limitarnos a atravesarlo una única vez para alcanzar la meta. Otras novedades incorporadas fueron el medidor de vida de Mario, que le permitía recibir varios golpes antes de perder una vida, y todo un nuevo repertorio de movimientos, con diferentes tipos de saltos e incluso ataques cuerpo a cuerpo.

Game Cube:

....

Super Mario Sunshine (2002) Muy similar en estructura y desarrollo a Super Mario 64. Esta vez nos encontraremos en una paradisíaca isla que se ha visto repentinamente cubierta de suciedad. La misión de Mario será limpiar toda esta suciedad a la vez que cumple misiones para recuperar los soles dorados desaparecidos. La única novedad introducida a la serie es que en esta ocasión Mario contará con la ayuda de un aparato llamado Aquac, que le servirá para lanzar chorros de agua a presión, con el consecuente aumento de habilidades que podrá utilizar ayudándose de él.



Super Paper Mario (TBA) Presentado en la reciente feria E3'06, este juego es un plataformas en dos dimensiones y media que se aprovecha del motor de Paper Mario 2 para presentar un aspecto fresco y original. Durante la partida alternaremos entre Mario, Peach y Bowser como personajes jugables y tendremos que combinar sus habilidades para desentrañar los secretos de los niveles por los que pasemos. Poco más se sabe de este título por el momento.



SUPER MARIO

evolución





Nintendo DS:

Super Mario 64 DS (2004) A pesar de ser un remake de Super Mario 64, esta versión cuenta con las suficientes novedades como para ser tratada como un nuevo juego. Para empezar, todo el motor gráfico ha sido rehecho, con una mejora más que evidente en modelados y texturas. Además, el gameplay cambia considerablemente, ya que esta vez tenemos como protagonistas a Mario, Luigi, Wario y Yoshi, cada uno con diferentes habilidades que habrá que utilizar para progresar en el juego. La duración del cartucho también aumenta, ya que el número de estrellas a conseguir pasa de 120 a 150, contando con varios minijuegos desbloqueables y un divertido modo para cuatro jugadores.



New Super Mario Bros. (2006) En un claro homenaje a los inicios de la saga en este 25 aniversario del nacimiento de Mario, llega New Super Mario Bros. Muchos de los elementos de los primeros juegos reaparecen en esta versión, como el scroll lateral o las banderas de fin de nivel. Sin embargo, los gráficos tridimensionales y la variedad de movimientos recuerdan a las versiones más recientes. Un resurgir magistral de todo un clásico que tenéis analizado en este mismo número.

Wii:

Super Mario Galaxy (TBA) La gran estrella de la última feria de Los Ángeles. Planeado como juego de lanzamiento de la nueva consola de sobremesa de Nintendo, esta vez Mario se paseará por el espacio a sus anchas, cumpliendo pequeños objetivos en cada planeta que visite ayudándose de las revolucionarias funciones del mando de Wii. Esperamos con ansia la oportunidad de ponerle las manos encima a esta joya.



Y mucho más...

Mario no sólo se ha prodigado en las plataformas, sino que el pluriempleado fontanero y sus amigos han pasado por prácticamente todos los géneros existentes en el mercado. Por poner un ejemplo, mencionaremos carreras, lucha, RPG, todo tipo de deportes, puzles, baile, pinball, party... además de otros estilos de juego menos populares. Sería inviable hablar de todos ellos sin que la extensión de este artículo se disparase, así que hemos decidido centrarnos únicamente en los plataformas protagonizados por Mario. Pero tranquilos, seguro que en el futuro tendremos la ocasión de ofreceros una retrospectiva del resto de ellos, ya que os aseguramos que este no será la última aventura de Mario y compañía.

Locke



FreakZone

Ya tenéis vuestra dosis mensual de frikadas. No olvidéis que tenéis a vuestra disposición el correo redaccion@dsmagazine.net para que nos enviéis frikadas y demás, las más curiosas serán publicadas

Con otro aspecto ...

El mes pasado os ofrecimos a Mario y a Luigi en su versión femenina, este mes te ofrecemos a los hermanos fontaneros con un aspecto un poco diferente al habitual.



TOP 5



1º LOS MÁS ESPERADOS

1º Zelda P.H.

2º Final Fantasy III

3º Tales of Tempest

4º Mario Basket 3 on 3

5º Bomberman Land

1º YaW DSMagazine

1º New Super Mario Bros.

2º Castlevania DS

3º Tetris

4º Metroid Prime Hunters

5º Trauma Center

La lista sigue igual que siempre exceptuando el New Mario Bros que sube a lo más alto de la lista y creo que permanecerá ahí bastante tiempo. El regreso de los Marios en 2D no podía haber sido de mejor manera. Por otra parte, Castlevania sigue perdurando como uno de los mejores juegos de DS junto a los "nuevos" Tetris, Metroid y Trauma Center. Los dos primeros se alzan a sus puestos gracias a su capacidad online mientras que el último se lleva su puesto gracias a la diversión y la curva de dificultad que presenta.





RINCÓN DEL LECTOR



En DSMagazine queremos agradeceros a todos por el acogimiento que hemos recibido, así como la participación cada vez más activa de todos vosotros en esta sección. Recordad que podéis enviarnos todas las dudas que tengáis sobre algún juego, algún próximo lanzamiento o rumores que hayáis escuchado en los foros de nuestra Web http://www.dsmagazine.net o si lo preferís al Email redaccion@dsmagazine.net poniendo Rincón del lector como asunto.

¿Cuál es la fecha de salida de Wii en Europa? ¿Y su precio?

Todavía está por confirmar aunque lo que es seguro es que saldrá antes de que acabe el año. La fecha que se baraja para EEUU es el 24 de Noviembre, así que en Europa la veríamos unos días despúes. El precio también está por confirmar, aunque Nintendo ha comentado que estará por debajo de los 250€.



¿Saldrá Children of Mana en España?

Teniendo en cuenta que Square-Enix ya trajo Sword of Mana para GBA es casi seguro que harán lo mismo con su hermano mayor. La fecha no está concretada, pero ya se sabe que las traducciones llevan su tiempo...

¿Con la DSLite al final se arregla el tema de la visibilidad de la consola a plena luz del día?

Uno de los mayores fallos de todas las pantallas tft es que necesitan que la luz que emiten sea mayor que la luz ambiente para verse correctamente. Aun así la DSLite se ve mucho mejor que la clásica si la exposición al sol no es directa.

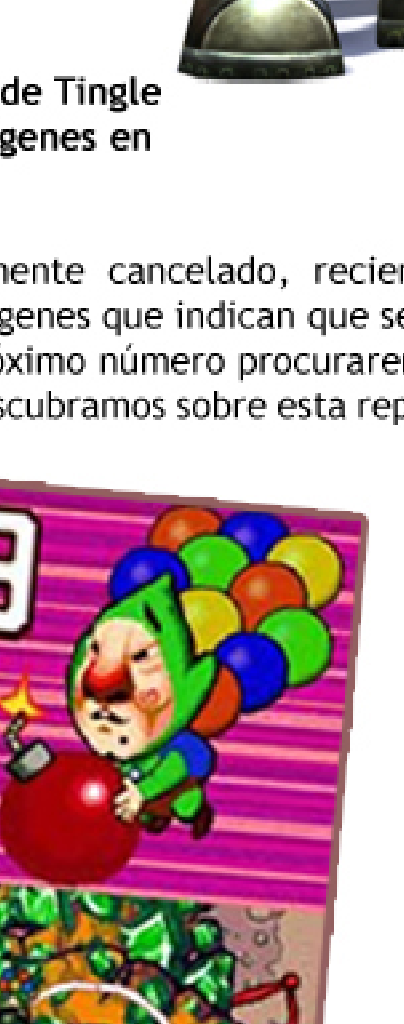


¿¿Qué se sabe de Star Fox DS?

La última noticia ha sido su cambio de nombre, ahora se llama Star Fox Command. Para cumplir las misiones trazaremos una trayectoria sobre el mapa en la pantalla táctil y tendremos que enfrentarnos con los enemigos que se encuentren en ese camino. El multiplayer wifi completa este título de altos vuelos

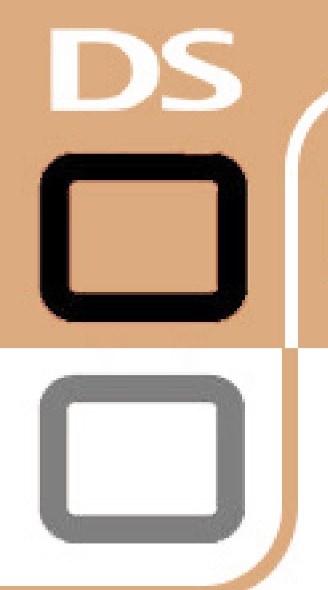
¿Qué pasó al final con el juego de Tingle del que se mostraron unas imágenes en el E3 de hace un año?

Aunque este juego fue inicialmente cancelado, recientemente han aparecido nuevas imágenes que indican que se ha retomado el desarrollo. En el próximo número procuraremos daros toda la información que descubramos sobre esta repentina reaparición.



Muchísimas gracias a ...
Pakito, DSero y Edgar

... por colaborar este mes en la sección. No olvidéis que podéis participar directamente desde el foro de nuestra web
http://www.dsmagazine.net
o por E-Mail
redaccion@dsmagazine.net



GUÍA DE COMPRAS



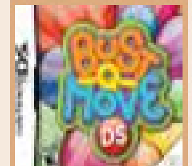
Advance Wars:Dual Strike
Dirige tus tropas hacía la victoría con elaboradas estrategías
Género: Estrategia - **Revista:** 7 - **Puntos :** 8,5



ANIMAL CROSSING: WILD WORLD
Desde el momento en que llegas a tu pueblo comienza una nueva vida.
Género: Simulador - **Revista:** 12 - **Puntos :** 9



ASPHALT URBAN GT
Los mejores coches compitiendo en circuitos urbanos ¡Cuidado con el tráfico!
Género: Velocidad - **Revista:** 1 - **Puntos :** 7,5



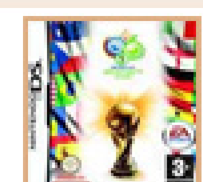
BUST A MOVE DS
Apunta bien y consigue juntar pompas del mismo color antes de que el tiempo se te eche encima.
Género: Puzzle - **Revista:** - **Puntos :**



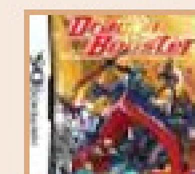
BOMBERMAN DS
Ábrete camino hasta tu objetivo reventando todos los obstaculos
Género: Arcade - **Revista:** 5 - **Puntos :** 8



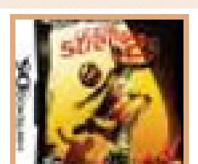
CASTLEVANIA DAWN oF SORROW
Acompaña a Soma al castillo de Drácula y desbarata los planes de ...
Género: Aventura - **Revista:** 7 - **Puntos :** 9,5



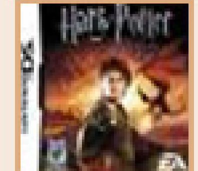
COPA MUNDIAL FIFA 2006
Toda la magia del mundial en tu bolsillo.
Género: Deportes - **Revista:** 14 - **Puntos :** 4



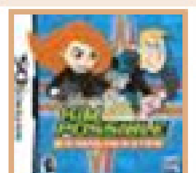
DRAGON BOOSTER
Compite a lomos de un dragón para ganar el gran campeonato.
Género: Velocidad - **Revista:** 14 - **Puntos :** 2



FIFA STREET 2
Las estrellas del balón toman la calle.
Género: Deportes - **Revista:** 12 - **Puntos :** 5,5



HARRY POTTER: EL CÁLIZ DE FUEGO
Ponte tu túnica y encarna al mago más famoso en su última aventura cinematográfica
Género: RPG/Aventura - **Revista:** 11 **Puntos :** 6,5



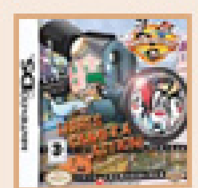
KIM POSSIBLE: KIMMUNICATOR
Ayuda a Kim a salvar el mundo... Otra vez...
Género: Acción - **Revista:** 12 **Puntos :** 5



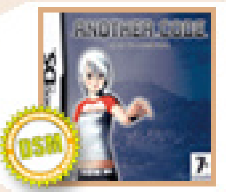
KIRBY:PINCEL DEL PODER
El carismático héroe rosa vuelve en uno de los mejores plataformas para la DS.
Género: Plataformas - **Revista:** 9 - **Puntos :** 8,5



LOST MAGIC
La magia adquiere una nueva dimensión en esta aventura.
Género: RPG Táctico - **Revista:** 13 - **Puntos :** 7,5



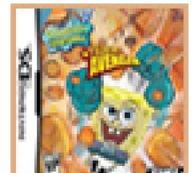
ANiMANIACS: LUCES, CAMARA, ACCIÓN !!
Ayuda a los protas de Animaniacs a completar sus propios largometrajes
Género: Plataformas - **Revista:** 8 - **Puntos :** 3



ANOTHER CODE
Una aventura grafica como las de Antaño adaptada a nuestra Nintendo DS
Género: Aventuras - **Revista:** 4 - **Puntos :** 8,5



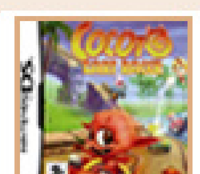
BATTLES OF PRINCE OF PERSIA
Guia a tus tropas a la batalla contra los generales más despiadados.
Género: Estrategia - **Revista:** 10 - **Puntos :** 7



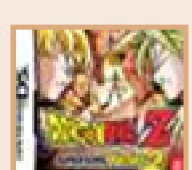
BOB ESPONJA: EL VENGADOR AMARILLO
Bob Esponja ha adquirido superpoderes y debe ayudar a restaurar el bien.
Género: Plataformas - **Revista:** 11 **Puntos :** 7,5



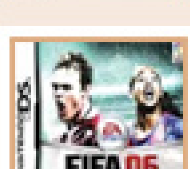
BURNOUT LEGENDS
Aqui no solo importa ser 1º ¡También tienes que acabar con tus rivales!
Género: Velocidad - **Revista:** 10 - **Puntos :** 4



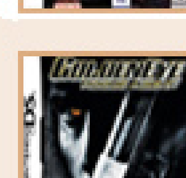
COCOTO KART RACER
Carreras de karts con simpáticos pilotos
Género: Velocidad - **Revista:** 9 - **Puntos :** 5,5



DRAGON BALL Z: SUPERSONIC WARRIORS 2
Lucha con los más fuertes de la galaxia en el enésimo juego de esta famosisima serie
Género: Lucha - **Revista:** 10 - **Puntos :** 7



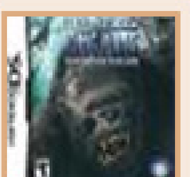
FIFA 2006
Una nueva entrega de Fifa, esta vez para nuestra portátil favorita.
Género: Deportes - **Revista:** 8 - **Puntos :** 7,5



GOLDENEYE:ROGUE AGENT
Olvida a Bond, esta vez toca ser el malo de la película
Género: Acción / FPS - **Revista:** 5 - **Puntos :** 3,5



ICE AGE 2: EL DESHIELO
Los personajes de la película tendrán que superar muchos peligros durante esta aventura.
Género: Acción - **Revista:** - **Puntos :**



KING KONG
Dispara a todo lo que se mueva. Hay algo grande acechándote...
Género: FPS - **Revista:** 10 - **Puntos :** 3



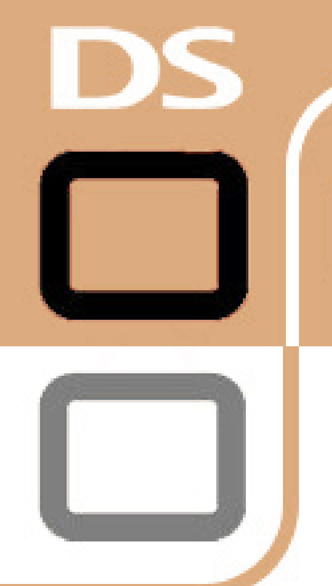
LOS INCREÍBLES
Ayuda a Mr. Increíble y a Frozono en su lucha contra El Socavador.
Género: Plataformas - **Revista:** **Puntos :**



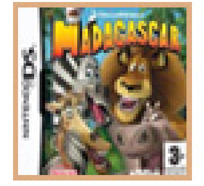
LOST IN BLUE
Eres un naufrago y debes apañartelas para sobrevivir en una isla desierta
Género: Aventura - **Revista:** 8 - **Puntos :** 8



En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM.
Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.



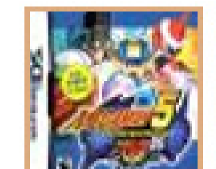
GUÍA DE COMPRAS



MADAGASCAR
Lleva a los 4 animales del zoológico hasta la selva.
Género: Plataformas - **Revista:** 5 - **Puntos :** 4



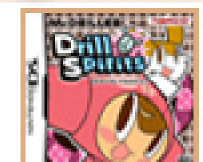
MARIO KART DS
El más grande de todos los tiempos en uno de los mejores juegos para DS.
Género: Velocidad - **Revista:** 8 **Puntos :** 9,5



MEGAMAN BATTLE NETWORK 5
Revive las 2 aventuras de GBA en un sólo cartucho con algunas novedades.
Género: RPG - **Revista:** - **Puntos :**



METROID PRIME :HUNTERS
Samus Aran tiene una nueva misión. ¡Cuidado con los caza-rrecompensas enemigos!
Género: FPS - **Revista:** 13 - **Puntos :** 8,5



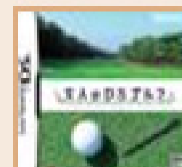
MR.DRILLER:DRILL SPIRIT
Perfora la tierra y no dejes que los desprendimientos te atrapen.
Género: Puzzle - **Revista:** 4 - **Puntos :** 6



NEW SUPER MARIO BROS
Mario ha vuelto y sigue tan en forma como siempre.
Género: Plataformas - **Revista:** 14 - **Puntos :** 10



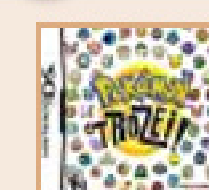
NEED FOR SPEED: MOST WANTED
No dejes que la policía te de caza
Género: Velocidad - **Revista:** 9 - **Puntos :** 6,5



NINTENDO TOUCH GOLF
Conviértete en el mejor golfista del circuito en este gran simulador.
Género: Deporte - **Revista:** 10 - **Puntos :** 7,5



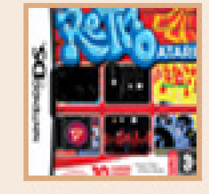
PAC'N ROLL
Maneja a Pac-Man con el stylus por escenarios repletos de sorpresas
Género: Plataformas - **Revista:** 8 - **Puntos :** 8



POKÉMON LINK
La fiebre pokémon ha vuelto en forma de un adictivo puzle
Género: Puzle - **Revista:** 13 - **Puntos :** 6,5



PROJECT RUB
¿Podrás ganar el corazon de tu amada superando alocados minijuegos?
Género: Habilidad - **Revista:** 3 - **Puntos :** 6,5



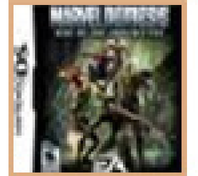
RETRO ATARI CLASSICS
Recopilatorios de arcades clásicos de esta conocida conpañia.
Género: Arcade - **Revista:** 8 - **Puntos :** 2



RIDGE RACER DS
Gran juego de carreras donde el derrapar lo es todo.
Género: Velocidad - **Revista:** 4 - **Puntos :** 7,5



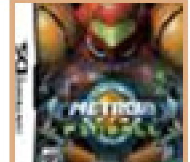
MARIO & LUIGI: COMPAÑEROS EN EL TIEMPO
Esta vez Mario y Luigi contaran con la ayuda de sus versiones infantiles
Género: RPG - **Revista:** 10 **Puntos :** 9



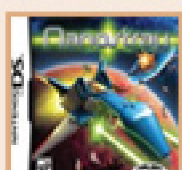
MARVEL NEMESIS
Escoge a tu superhéroe favorito y enfréntate a todos los demás.
Género: Lucha - **Revista:** **Puntos :**



METEOS
Salva la Tierra de la invasión de unos peligrosos alienígen
Género: Puzzle - **Revista:** 6 - **Puntos :** 8,5



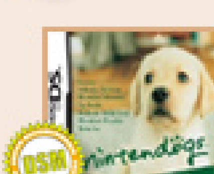
METROID PRIME PINBALL
La morfosfera de Samus sera su única manera de moverse por estas mesas.
Género: Pinball - **Revista:** 10 - **Puntos :** 7,5



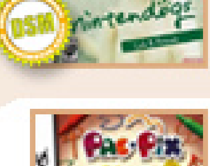
NANOSTRAY
Ábrete camino con tu nave a lo largo de 9 niveles de juego
Género: Shoot' em up - **Revista:** 6 - **Puntos :** 7



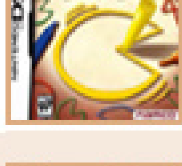
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
El mundo del tunnig a tu alcance. Demuestra que tu bólido es el más rápido.
Género: Velocidad - **Revista:** 3 - **Puntos :** 8



NINTENDOGS
Escoge, enseña, juega y diviértete con tu mascota en este fabuloso juego
Género: Simulador - **Revista:** 3 - **Puntos :** 8,5

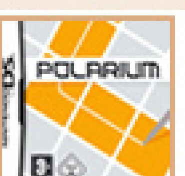


PAC-PIX
Crea tu propio pacman para superar las fases de este singular juego.
Género: Habilidad - **Revista:** 4 - **Puntos :** 6

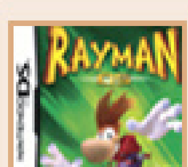


POKÉMON DASH
Pikachu y sus amigos compiten esta vez por ver quien es el mas veloz
Género: Velocidad - **Revista:** 4 - **Puntos :** 6

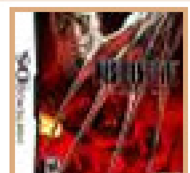
POLARIUM
Elimina baldosas a golpe de stylus en un puzzle que retará tu ingenio.
Género: Puzzle - **Revista:** 2 - **Puntos :** 7,5



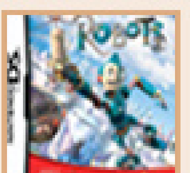
RAYMAN DS
¡Ayuda a Rayman a escapar de los piratas!
Género: Plataformas - **Revista:** 3 - **Puntos :** 6,5



RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE
El terror se vuelve portátil en la primera aventura de la saga.
Género: Survival horror - **Revista:** 12 - **Puntos :** 7,5

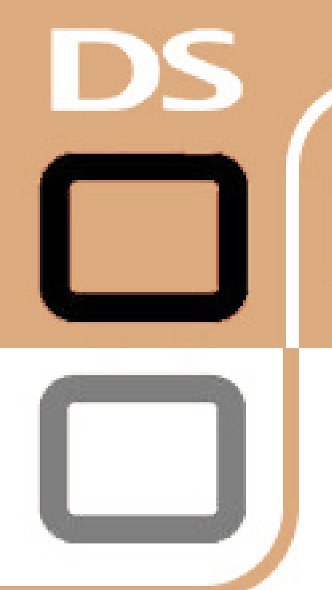


ROBOTS
Sigue el argumento de la película y ayuda a Rodney a liberar la ciudad.
Género: Accion/Aventuras - **Revista:** 6 - **Puntos :** 4

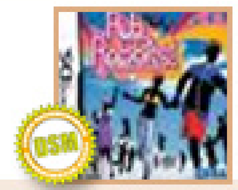




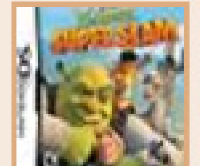
En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM. Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.



GUÍA DE COMPRAS



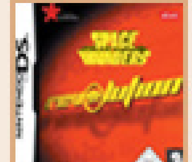
RUB RABITTS!
Conquista a tu amada antes que tus adversarios por segunda vez.
Género: MiniJuegos - **Revista:** 12 - **Puntos :** 8,5



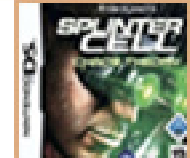
SHREK SUPERSLAM
Los personajes de la película se enfrentan en una lucha sin cuartel.
Género: Lucha - **Revista:** 10 - **Puntos :** 6



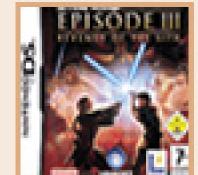
SNOWBOARD KIDS
Las carreras más frenéticas de Snowboard han vuelto con un genial multijugador.
Género: Velocidad - **Revista:** 14 - **Puntos : 6**



SPACE INVADERS REVOLUTION
Reedición del matamarcianos más clasico y famoso de todos los tiempos.
Género: Arcade - **Revista:** 8 - **Puntos :** 3



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
La oscuridad es tu aliada en esta aventura de sigilo e infiltración.
Género: Acción - **Revista:** 5 - **Puntos :** 7,5



STARS WARS EPISODIO III
Juega como Obi-Wan o como Ánakin. Tu eliges en que lado de la fuerza estas.
Género: Acción - **Revista:** 3 - **Puntos :** 7,5



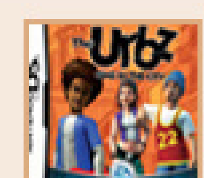
SUPER PRINCESS PEACH
Esta vez, la princesa Peach es la encargada de rescatar a Mario en una colorida aventura.
Género: Plataformas - **Revista:** 14 - **Puntos :** 7



TETRIS DS
Un juego que no necesita presentación... ¡Y con modo online!
Género: Puzle - **Revista:** 13 **Puntos :** 8,5



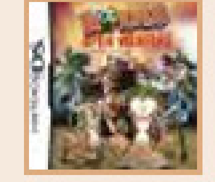
TOP SPIN 2
La magia del tenis en todo su explendor en las pantallas de tu DS.
Género: Deporte - **Revista:** 14 - **Puntos : 3**



THE URBZ:SIMS EN LA CIUDAD
Sobrevivir en la ciudad puede ser una aventura por si misma.
Género: Aventura - **Revista:** 4 - **Puntos :** 7



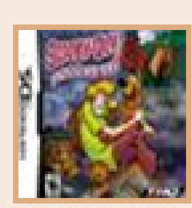
VIEWTIFULL JOE: DOUBLE TROUBLE
Tienes estilo, tienes clase, ¡Eres Viewtifull!
Género: Acción - **Revista:** 11 - **Puntos :** 7



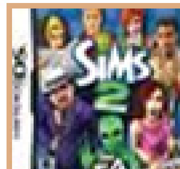
WORMS OPEN WARFARE
Los gusanos más famosos del panorama consolero vuelven a la carga.
Género: Estratégia - **Revista:** 13 - **Puntos :** 4



YOSHI TOUCH & GO
Esta vez es Mario quien esta en problemas y solo Yoshi y tu podreis ayudarle
Género: Arcade - **Revista:** 1 - **Puntos :** 8



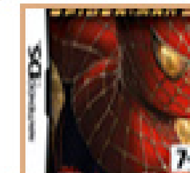
SCOOBY DOO: UNMASKED
Acompaña a Scooby y Shagy mientras resuelven un nuevo misterio.
Género: Plataformas - **Revista:** - **Puntos :**



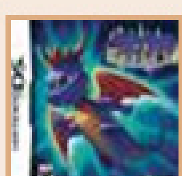
SIMS 2
El simulador social por excelencia hace su aparición en la DS.
Género: Simulador Social - **Revista:** 11 **Puntos : 7**



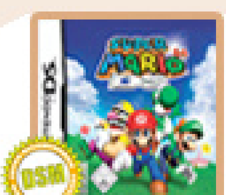
SONIC RUSH
Vuelve el erizo en un título que recuerda a su edad dorada en los 16bits.
Género: Plataformas - **Revista:** 9 - **Puntos :** 8



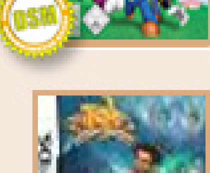
SPIDERMAN 2
Vive las aventuras del superhero en su lucha contra el Dr. Octopus.
Género: Acción - **Revista:** 4 - **Puntos :** 3,5



SPYRO: SHADOW LEGACY
El mundo de Spyro se ve sumido en el caos. Ayudale a salvar su tierra.
Género: RPG/Aventura - **Revista:** 11 **Puntos :** 3,5



SUPER MARIO 64 DS
Remake del clasico y posiblemente mejor plataformas hasta la fecha
Género: Plataformas - **Revista:** 2 - **Puntos :** 8,5



TAK 3: THE GREAT JUJU CHALLENGE
Tak y Lok participan en una competición para honrar a la Diosa del Reino. Seguro que necesitarán tu ayuda.
Género: Aventura - **Revista:** 12 - **Puntos :** 7,5



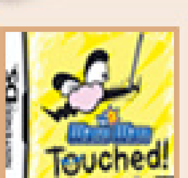
TONY HAWK'S A. SK8LAND
Gran adaptación de las versiones de consolas mayores. Y con WiFi!.
Género: Deportes - **Revista:** 9 - **Puntos :** 7,5



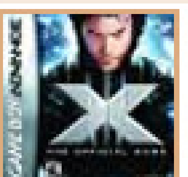
TRAUMA CENTER
Eres el doctor y tienes que operar con la ayuda de tu stylus.
Género: Habilidad - **Revista:** 13 - **Puntos :** 8,5



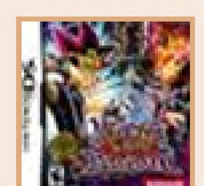
ULTIMATE SPIDERMAN
Nueva entrega de Spiderman pero esta vez con ayuda de Venom para acabar el juego
Género: Aventura - **Revista:** 8 - **Puntos :** 8



WARIOWARE TOUCHED!
Wario vuelve con una recopilación más divertida de sus minijuegos.
Género: Habilidad - **Revista:** 3 - **Puntos :** 6,5



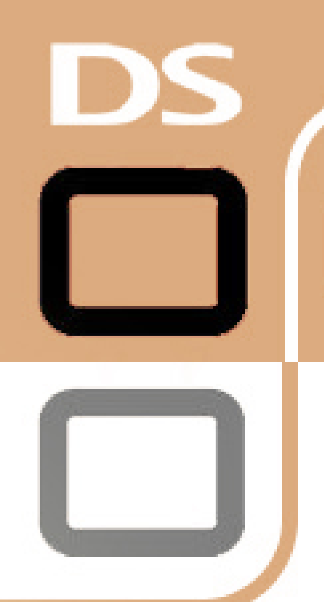
XMEN: THE OfFICIAL GAME.
Vive las aventuras de la tercera parte de la peli en tu portátil.
Género: Acción - **Revista:** - **Puntos :**



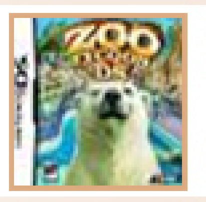
YUGIOH! NIGHTMARE TROUBADOUR
Si te gusta el juego de cartas, disfrutarás con este título.
Género: RPG/Cartas - **Revista:** 9 - **Puntos :** 7



En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM.
Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.

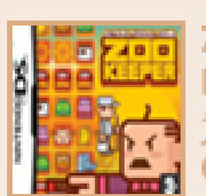


GUÍA DE COMPRAS



ZOO TYCOON
Crea tu propio Zoo con esta version del aclamado simulador.

Género: Simulador - **Revista:** - **Puntos :**



ZOO KEEPER
Los animales se han escapado y solo volveran a sus jaulas si los emparejas.
Género: Plataformas - **Revista:** 5 - **Puntos :** 6

En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM.
Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.

EL MES QUE VIENE



¡Mucho más!

Ya viene el verano y en DSMagazine podrás ver cuales serán los mejores juegos para pasar las vacaciones, porque este verano va a ser más "desero" que nunca con el lanzamiento de la nueva Lite. Además podréis disfrutar como siempre de las últimas noticias y los mejores análisis de las próximas novedades junto con el resto de nuestras secciones habituales como "Freakzone", "El rincón del Lector", etc.

Nos vemos en 30 días.

CONTACTO

Recordad que podéis enviar todas vuestras dudas, consejos, preguntas, críticas, o cualquier cosa que se os ocurra al mail de la revista:

redaccion@dsmagazine.net

O postearlas directamente en nuestro foro:

www.dsmagazine.net/foro

¡LAS MEJORES SERÁN PUBLICADAS!

Esta revista On-Line no está asociada con Nintendo®. Nintendo DS y el logo de Nintendo DS son propiedad de Nintendo®. Todas las marcas, títulos e imágenes que en ésta aparecen son copyright de sus respectivos propietarios. Esta revista está hecha por y para aficionados a Nintendo DS y realizada sin ánimo de lucro, www.dsmagazine.net

